

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pengembangan system yang interaktif, salah satu model yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran adalah rancangan model *ASSURE*. Rancangan model *ASSURE*, pada pelaksanaannya memadukan penggunaan teknologi dan media di ruang kelas. Jadi dengan melakukan perencanaan secara sistematis, dapat membantu memecahkan masalah dan membantu mempermudah menyampaikan pembelajaran (Anitah, 2009).

Model desain sistem menggunakan model *ASSURE* ini sudah cukup lama digunakan untuk menciptakan program yang efisien dan menarik. Hal ini didasarkan karena model *ASSURE* lebih menekankan pada kombinasi penggunaan teknologi dan media. Selain itu model *ASSURE* ini sangat tepat jika digunakan dalam penelitian khususnya untuk mengembangkan media pembelajaran (Anitah, 2009).

Sebagai salah satu komponen pembelajaran, media tidak bisa luput dari pembahasan sistem pembelajaran secara menyeluruh. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapat perhatian pendidik dalam setiap kegiatan pembelajaran. Namun kenyataanya bagian inilah yang masih sering terabaikan dengan berbagai alasan. Alasan yang sering muncul antara lain: terbatasnya waktu untuk membuat persiapan mengajar, sulitnya mencari media yang tepat dan tidak tersedianya biaya. Hal ini sebenarnya tidak perlu terjadi jika setiap pendidik telah membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam hal media pembelajaran (Falahudin, 2014).

Teknologi dalam pendidikan berusaha memecahkan dan memfasilitasi pemecahan masalah belajar manusia sepanjang hayat, di mana, kapan, dengan cara apa, dan oleh siapa saja. Masalah belajar itu bisa dijumpai di rumah, di sekolah, di tempat ibadah, di tempat kerja, dan di tengah masyarakat. Dengan mengembangkan salah satu prinsip teknologi pendidikan “belajar bisa dimana saja”, guru di kelas dan orang tua di rumah bisa menggunakan sarana belajar yang sangat luas dan tidak terbatas pada ruang kelas dan kamar belajar (Budiman, 2015).

Media pembelajaran adalah suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi, untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan masalah, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan yang terkontrol (Miftah, 2013).

Media sebagai alat visual (alat peraga) dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, guna meningkatkan motivasi belajar, memperjelas serta mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi retensi (daya serap) siswa (Miftah, 2013).

Keadaan pandemi covid 19 sekarang ini sangat berpengaruh di segala bidang khususnya bidang pendidikan dan pembelajaran, mengakibatkan dibatasinya kegiatan tatap muka di sekolah sehingga siswa lebih banyak belajar dari rumah dibandingkan dalam ruangan kelas. Maka media menjadi hal yang sangat penting yang harus dikembangkan oleh guru agar pelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah pendidikan agama Islam. Mata pelajaran pendidikan agama Islam secara umum merupakan salah satu

bidang studi Islam yang banyak membahas tentang hukum yang mengatur pola hubungan manusia dengan Tuhannya, antara manusia dengan manusia, dan manusia dengan lingkungannya. Melalui mata pelajaran ini diharapkan siswa tidak lepas dari jangkauan norma-norma agama dan menjalankan aturan syariat Islam (Mustaina, Andrizar dan Nahwiyah, 2019).

Pembelajaran PAI merupakan salah satu mata pelajaran yang diminati siswa, khususnya pada ilmu-ilmu Al-Qur'an. Apabila pembelajaran ini dapat diterapkan dengan baik menggunakan media/aplikasi, maka akan meningkatkan minat terlebih lagi pada kualitas hasil belajar siswa.

Materi pembelajaran PAI pada jenjang Sekolah Dasar yang khusus dibahas pada penelitian ini yaitu tentang hukum bacaan Tajwid (Nun mati / Tanwin) yaitu meliputi hukum bacaan Idzhar, Idgham, Ikhfa, dan Iqlab.

Dalam mengajarkan pengetahuan agama Islam kepada siswa dibutuhkan adanya perencanaan, model, atau metode pembelajaran yang efektif agar materi yang akan diajarkan mudah untuk dipahami. Model pembelajaran merupakan suatu rencana yang memperhatikan pola pembelajaran tertentu, model pembelajaran berkembang sesuai dengan perkembangan siswa. Guru yang profesional dituntut untuk mengembangkan dan menguasai model pembelajaran, baik materi maupun praktek, yang meliputi aspek-aspek, prinsip, konsep, dan teknik (Haryanti, 2014).

Menurut Arsyad dalam (Huda, 2016), bahwa “interaksi yang terjadi selama proses belajar dipengaruhi oleh lingkungan belajarnya, di antaranya adalah efektifitas media pembelajarannya.” Penggunaan media pembelajaran yang tepat akan dapat mengatasi sikap pasif dari siswa. Oleh karena itu, proses belajar mengajar yang di selenggarakan di sekolah atau lembaga formal, dimaksudkan

untuk mengarahkan perubahan diri siswa secara terencana, baik perubahan dalam pengetahuan, pemahaman dan ketrampilan atau sikap.

Permasalahannya sekarang adalah bagaimana merancang pembelajaran Islam dengan model pengembangan *ASSURE* berbasis media interaktif yang sesuai dengan kaidah-kaidah yang ada? Upaya untuk mengembangkan pembelajaran Islam yang kreatif dan inovatif bagi siswa, karena konten-konten yang tersedia relatif terbatas.

B. Identifikasi Masalah

Dari beberapa uraian yang dikemukakan pada latar belakang, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Persoalan rendahnya partisipasi siswa dan khususnya kualitas hasil belajar maka proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian penuh.
2. Pengembangan media pembelajaran juga dapat mengatasi masalah rendahnya minat dan motivasi belajar siswa.
3. Perkembangan teknologi modern yang sangat pesat sehingga mengharuskan guru untuk beradaptasi dengan cepat agar dapat menerapkan media pada pembelajaran di kelas.
4. Peran teknologi/media dalam pembelajaran sangat penting untuk membantu dan mendukung proses pembelajaran guru di kelas.
5. Jika menggunakan media dalam pembelajaran jangkauan belajar juga akan semakin luas dan lebih cepat, yang pada akhirnya penerapan teknologi pembelajaran memiliki kontribusi yang besar dalam belajar.
6. Media pembelajaran suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi, untuk menganalisis masalah,

mencari cara pemecahan masalah, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan yang terkontrol.

7. Media pembelajaran dapat mengubah kegiatan pembelajaran yang konvensional menjadi pembelajaran yang modern.
8. Media sebagai alat visual (alat peraga) dalam kegiatan pembelajaran, yaitu berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa, guna meningkatkan motivasi belajar, memperjelas serta mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi retensi (daya serap) siswa.
9. Pembelajaran PAI merupakan salah satu mata pelajaran yang diminati siswa, khususnya pada ilmu-ilmu Al-Qur'an. Apabila pembelajaran ini dapat diterapkan dengan baik menggunakan media/aplikasi, maka akan meningkatkan minat terlebih lagi pada kualitas hasil belajar siswa.
10. Keadaan pandemi covid 19 sekarang ini sangat berpengaruh di segala bidang khususnya bidang pendidikan dan pembelajaran, mengakibatkan dibatasinya kegiatan tatap muka di sekolah sehingga siswa lebih banyak belajar dari rumah dibandingkan dalam ruangan kelas. Maka media menjadi hal yang sangat penting yang harus dikembangkan oleh guru agar pelajaran dapat disampaikan dengan baik kepada siswa.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah tahap-tahap pengembangan model *ASSURE* menggunakan media aplikasi tajwid pada pembelajaran PAI?
2. Apakah model *ASSURE* yang dikembangkan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan model *ASSURE* menggunakan media aplikasi tajwid pada pembelajaran PAI.
2. Mengefektivkan model *ASSURE* yang dikembangkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran PAI.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dimaksudkan dapat memberikan tambahan pengetahuan tentang pengembangan model *ASSURE* menggunakan media aplikasi Tajwid pada pembelajaran PAI untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

Secara praktis manfaat penelitian ini adalah:

- a) Bagi Guru, sebagai motivasi untuk meningkatkan keterampilan mengajar dalam memilih media pembelajaran yang sesuai dan bervariasi serta menyenangkan bagi siswa.
- b) Bagi Sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberi sumbangan yang bermanfaat dengan adanya informasi yang diperoleh sehingga dapat dijadikan bahan kajian bersama. Memberikan nilai lebih dengan adanya peningkatan kinerja (kreativitas) guru sehingga menambah kepercayaan dan dukungan masyarakat terhadap sekolah.
- c) Bagi Peneliti Selanjutnya, menjadi sumber informasi atau referensi yang bermanfaat dalam mengembangkan penelitian di masa yang akan datang.