

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Media pendidikan merupakan sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar yang berupa perangkat keras dan perangkat lunak. Untuk mencapai proses dan hasil instruksional dapat tercapai dengan mudah.

Fadjar (1999:132) menyatakan kondisi praktik Pendidikan Agama Islam dewasa ini kurang menarik, terutama dari materi dan metode pengajaran yang digunakan. Karena adanya berbagai jenis hambatan tersebut baik dalam diri guru maupun siswa, baik sewaktu menerima pesan maupun menyampaikannya, proses komunikasi belajar mengajar seringkali berlangsung secara tidak efektif dan efisien.

Dalam proses belajar mengajar diperlukan adanya suatu media penunjang agar proses belajar mengajar berhasil sesuai yang diharapkan, media merupakan komponen dalam lingkungan pendidikan yang dapat merangsang anak didik untuk belajar, kehadiran media memiliki arti yang sangat penting, karena dalam kegiatan belajar dari ketidakjelasan suatu materi pelajaran dapat dibantu dengan menggunakan media sebagai perantara. Dengan menggunakan media yang tepat akan merangsang siswa untuk termotivasi dalam belajar sehingga keberhasilan belajar dapat terlihat dari prestasi belajar anak didik.

Mengingat pentingnya media dalam proses pendidikan, jika dikaitkan dengan proses pembelajaran agama Islam untuk anak usia dini tentu membutuhkan penelitian yang serius terhadap masalah ini. Media pendidikan agama Islam untuk anak usia dini saat ini masih belum menyentuh aspek-aspek yang dibutuhkan oleh anak usia dini, artinya keberadaan media saat ini, berdasarkan jenisnya masih berupa media visual, yakni media yang hanya mengandalkan kemampuan indra penglihatan. Media ini yang mendominasi lembaga-lembaga pendidikan anak saat ini. Salah satu contoh adalah gambar peraga wudlu, atau gambar sholat. Tentu saja media ini memiliki kelemahan dalam fungsi menarik atau mengarahkan perhatian anak untuk berkonsentrasi pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks mata pelajaran.

Berdasarkan kenyataan di atas, maka perlu dicari alternatif lain sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung aktif, efektif, dan menyenangkan. Penelitian ini mencoba untuk menemukan solusi alternatif untuk meningkatkan pembelajaran pemahaman gerakan dan bacaan shalat di dalam proses belajar mengajar. Untuk menjadikan pelajaran Pendidikan Agama Islam lebih kongkrit, menarik dan menyenangkan bagi siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. “Salah satu upaya untuk peningkatann proses pembelajaran adalah penggunaan media secara fektif mempertinggi kualitas yang akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar” (Hujair AH. Sanaky, 2009: 1-2)

Perkembangan kemajuan media komputer memberikan kelebihan untuk kegiatan produksi audio visual. Pada tahun-tahun belakangan komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran, serta pemanfaatan internet yang mampu mengakses segala bentuk informasi di berbagai belahan dunia, kemampuan itulah yang menjadikan komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran. perkembangan komputer yang melaju pesat, tidak demikian dengan perkembangan perangkat lunak atau *software* yang menyediakan *content* pendidikan agama Islam untuk anak.

Adapun manfaat media pengajaran dalam proses belajar mengajar menurut Azhar Arsyad (2004 : 24) yaitu :

1. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
2. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pengajaran.
3. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan, dan guru tidak kehabisan tenaga.
4. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Menurut Arsyad, lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar (2011:17). Dia juga menegaskan (2011:49), film dan video dapat melengkapi pengalaman-pengalaman dasar siswa ketika mereka membaca, berdiskusi, berpraktik dan lain-lain. Berdasarkan pernyataan di atas, *Compact Disk* (CD) sebagai media pembelajaran dapat memenuhi teori tentang media yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar karena dapat menyajikan media baik dalam bentuk visual maupun audio, sehingga dapat disimpulkan bahwa CD adalah salah satu media yang efektif.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka peneliti mencoba menerapkan pembelajaran yang menggunakan CD di Satuan Paud Sejenis (SPS) Handayani I sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang menarik dan efektif, sehingga proses pembelajarannya dapat lebih realistik dan menyenangkan.

Berlatar belakang tersebut di atas dan dengan kenyataan yang ada, maka penulis terdorong untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Penggunaan CD Interaktif Anak Islam dalam Pembelajaran Agama Islam bagi Anak Usia Dini di SPS Handayani I, Kepek II, Kepek, Wonosari, Gunungkidul.”

**B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat ditarik rumusan masalah bagaimana penggunaan CD Interaktif Anak Islam dalam pembelajaran Agama Islam bagi Anak Usia Dini di SPS Handayani I, Kepek II, Kepek, Wonosari, Gunungkidul ?

**C. Tujuan Penelitian**

Untuk mengetahui penggunaan CD Interaktif Anak Islam dalam pembelajaran Agama Islam bagi Anak Usia Dini di SPS Handayani I, Kepek II, Kepek, Wonosari, Gunungkidul.

**D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian yang dilaksanakan ini adalah :

**1. Manfaat Teoritik**

Diharapkan penelitian ini mampu mengembangkan keilmuan mengenai media pembelajaran agama Islam yang menarik untuk semua kalangan.

**2. Manfaat Praktis**

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk mengembangkan berbagai jenis media pendidikan, khususnya pengembangan multimedia berbasis komputer.