

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

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 (UU SPN No. 20 Tahun 2003). Pendidikan formal dilakukan dalam kegiatan persekolahan, tetapi sebenarnya pendidikan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Pendidikan di sekolah sering dikaitkan dengan proses belajar mengajar atau proses pembelajaran. Belajar mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Belajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan seseorang sebagai subjek yang menerima pelajaran, sedangkan mengajar menunjuk pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pengajar. Belajar adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan sebagai hasil proses belajar dapat ditentukan dalam berbagai bentuk seperti berubah pengetahuannya, pemahamannya, sikap dan tingkah lakunya, ketrampilannya, kecakapan dan kemampuannya, daya reaksinya, daya penerimaannya, dan lain-lain aspek yang ada pada individu (Sagala 2007: 96).

Mata pelajaran BTA (Baca Tulis Al-Quran) adalah mata pelajaran yang mempelajari tentang cara membaca dan menulis ayat-ayat Al-Quran. Mata pelajaran BTA ini bertujuan agar siswa mampu membaca, menulis dan menguasai semua materi yang disampaikan. Kata menguasai disini mengisyaratkan bahwa pendidikan BTA harus menjadikan siswa tidak sekedar tahu cara membacanya

saja, melainkan harus menjadikan siswa untuk mengerti dan memahami cara mengucapkan huruf-huruf hijaiyah yang benar sesuai makhrojnya, dapat membaca dengan baik dan benar menggunakan kaidah-kaidah tajwid yang ada, dan dapat membaca Al-Quran dengan fasih. Cara pengemasan pengalaman belajar yang dirancang guru sangat berpengaruh terhadap kebermaknaan pengalaman bagi para peserta didik.(Qomari Sholeh, 2012:2).

SMK Agung Mulia merupakan salah satu SMK swasta yang terletak di Desa Parseh Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan. Di SMK inilah peneliti akan menerapkan produk pengembangannya. Dan dari hasil observasi dan wawancara awal dengan guru mata pelajaran BTA di SMK Agung Mulia pada tanggal 19 september 2016 dan pada tanggal 19 April menunjukkan bahwa siswa merasa biasa saja dan tidak jarang siswa merasa bosan dan kurang berminat dengan pelajaran BTA karena guru masih mengajar dengan sistem pengajaran yang masih cenderung bersifat konvensional yaitu dengan metode ceramah dan hafalan membuat siswa yang tingkat kemampuannya sedang kebawah menjadi jenuh dan mudah lupa bahkan malas mendengarkan dan memperhatikan guru. Disamping itu jumlah siswa yang masih belum bisa membaca Al-Quran yang tidak sedikit membuat masalah tersendiri, ditambah lagi keberadaan siswa yang baru bertemu dengan mata pelajaran tersebut yang mungkin asing baginya. Adapun kesulitan siswa dalam memahami materi yaitu karena banyaknya istilah-istilah tajwid dalam pelajaran BTA, dan itu membuat siswa semakin bingung. Dalam situasi inilah langkah guru, cara guru, metode guru yang sangat menarik sangat dibutuhkan.

Dengan berbagai alasan di atas peneliti mengkaji bahwa hendaknya dalam suatu proses pembelajaran perlu adanya selingan metode pengajaran. Guru tidak

hanya menerapkan metode ceramah dalam pembelajaran, tetapi juga menerapkan media dalam pembelajaran. Media pembelajaran mempermudah guru dalam menerangkan materi pelajaran, baik dari segi waktu, materi, maupun tenaga. Siswa juga akan lebih bersemangat dan terkesan tidak jenuh dalam pembelajaran jika guru banyak menerapkan metode-metode dalam pembelajaran.

Dalam era globalisasi guru dituntut menguasai teknologi diantaranya adalah penguasaan komputer, terutama komputer sebagai media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif. Dengan menggunakan media, dalam hal ini peneliti memilih media dengan program *Adobe Dreamweaver CS3*, karena program tersebut merupakan program penyunting halaman web yang banyak digunakan oleh pengembang web karena fitur-fiturnya yang menarik dan kemudahan penggunaannya serta mempunyai banyak kelebihan yaitu dapat digunakan dalam dua OS (Operasi Sistem), dapat dilihat tampilan website preview pada komputer, PC, PDA dan handphone. Dapat membangun web dengan CSS, fasilitas yang lengkap, dan kemudahan dalam pengolahan data. Dengan melihat dan memahami kelebihan-kelebihan diatas, dapat dipastikan program tersebut sudah lebih dari cukup untuk digunakan dalam pembuatan media web yang akan dikembangkan pada siswa SMK.

Berdasarkan penjelasan di atas, sangat diharapkan siswa dapat menerima materi dengan baik. Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja tetapi juga dapat melihat materi yang disampaikan dalam bentuk *website* yang dibuat semenarik dan selengkap mungkin. Dengan adanya media diharapkan siswa menjadi semangat mengikuti pelajaran dan semakin senang mempelajari mata pelajaran BTA.

Guna mencapai tujuan pembelajaran dari mata pelajaran BTA, maka perlu didukung media pembelajaran yang baik. Oleh karena itu penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut tentang pengembangan media pembelajaran berbasis web menggunakan program *Adobe Dreamweaver CS3* untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran BTA di SMK Agung Mulia Bangkalan.

Mengetahui sarana dan prasarana yang ada dalam SMK Agung Mulia dalam hal informatika yaitu, adanya ruang khusus laboratorium komputer yang di dalamnya ada 25 paket komputer PC, alat bongkar pasang komputer, kabel LAN, proyektor dan PC yang disediakan kusus untuk praktik bongkar pasang komputer serta laptop bekas yang digunakan untuk praktik merakit.

1.2 Tujuan Pengembangan

Tujuan pengembangan ini memaparkan tentang kondisi riil dan kondisi ideal suatu pembelajaran. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru mata pelajaran yang telah dilampirkan, telah diperoleh bahwa kondisi riil dalam pembelajaran mata pelajaran BTA bahwa siswa merasa bosan dan kurang berminat dengan pelajaran BTA karena guru masih mengajar dengan sistem pengajaran yang masih cenderung bersifat konvensional yaitu dengan metode ceramah dan hafalan membuat siswa menjadi jenuh dan mudah lupa. Kondisi ideal dalam pembelajaran bertolak belakang dengan kondisi riil diatas yaitu, siswa akan merasa senang belajar BTA, siswa tidak merasa bosan, siswa sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran karena siswa ikut aktif dalam pembelajaran tersebut. Guru mampu menggunakan komputer dan memanfaatkan media dengan menggunakan komputer. Oleh karena itu perlu adanya “Pengembangan Media Pembelajaran

Berbasis Web Menggunakan *Adobe Dreamwaver CS3* Dalam Mata Pelajaran BTA (Baca Tulis Al-Quran) Di SMK Agung Mulia Socah Bangkalan”.

1.3 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran berbasis *web* menggunakan *Adobe Dremweaver CS3* berbentuk *website*. Produk ini berisi uraian materi mata pelajaran BTA selama satu tahun. Materi yang disajikan mencakup mata pelajaran BTA dan latihan soal yang disusun secara berurutan sesuai dengan tingkatannya dan banyaknya pertemuan dalam kegiatan pembelajaran. Pada setiap susunan materi yang ditampilkan terdapat *link* untuk membuka materi dalam lainnya. Media pembelajaran ini dikembangkan dengan menggunakan berbagai *software* seperti *Adobe Dreamweaver CS3*, *Xamp*, *Google Chrome* dan *Corel Draw X7*. Berikut penjelasan singkat mengenai fungsi penggunaan *software* di atas dalam mengembangkan media web:

- a. *Adobe Dreamweaver cs3* berfungsi untuk mendesain situs web, membuat program berbasis web dan membuat template.
- b. *Xampp* berfungsi sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl.
- c. *Google Chrome* berfungsi untuk menampilkan web yang telah diprogram atau yang sedang dikembangkan.
- d. *Corel Draw X7* berfungsi untuk mengedit gambar.

1.4 Pentingnya Penelitian & Pengembangan

Untuk mengembangkan media pembelajaran di SMK Agung Mulia dan dapat menjadi bahan pertimbangan untuk pengembangan selanjutnya. Manfaat lainnya :

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat secara teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk memperkaya wawasan dan mengasah ilmu dalam mata pelajaran BTA terkait dengan media pembelajaran berbasis *web* menggunakan program *Adobe Dreamweaver CS3* pada mata pelajaran BTA di SMK Agung Mulia Bangkalan.

1.4.2 Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Dapat memberikan masukan bagi guru untuk dapat memanfaatkan program *Adobe Dreamweaver CS3* seiring dengan perkembangan teknologi, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Selain itu juga dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan interaktif.

b. Bagi Siswa

Siswa akan merasa senang belajar BTA, siswa akan lebih tertarik untuk belajar. Siswa tidak akan merasa cepat bosan, jenuh dan malas, siswa kan sangat antusias untuk mengikuti pembelajaran karena siswa ikut aktif dalam pembelajaran tersebut. Guru mampu menggunakan komputer dan memanfaatkan media dengan menggunakan komputer serta meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran BTA di SMK Agung Mulia Bangkalan.

1.5 Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Keterbatasan dalam pengembangan ini adalah proses pengerjaan yang membutuhkan waktu yang agak lama dikarenakan faktor alat pendukung yang tidak memadai seperti spesifikasi laptop yang digunakan oleh pengembang tidak terlalu memadai. Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis web untuk mengatasi sulitnya pemahaman siswa pada mata pelajaran BTA, Pengembang memiliki asumsi dasar sebagai manfaat dari penggunaan media tersebut antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Media pembelajaran berbasis web membantu siswa ikut dalam keaktifan berlangsungnya pembelajaran.
- b. Penggunaan media pembelajaran berbasis web yang didesain sebaik mungkin oleh pengembang dengan karakteristik siswa dan karakteristik materi dapat menumbuhkan daya ingat siswa dan lebih tertarik untuk memahami materi yang disampaikan.

1.6 Definisi Istilah atau Definisi Operasional

1. **Pengembangan** adalah merancang sesuatu kemudian membuat sesuatu yang belum ada menjadi ada atau merancang dan membuat sesuatu yang sudah ada menjadi lebih sempurna.
2. **Media pembelajaran** adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.
3. **Web** adalah suatu kumpulan halaman dalam komputer yang jadi satu dan dapat menampilkan segala suatu informasi.

4. ***Adobe Dreamweaver CS3*** adalah sebuah HTML editor profesional untuk mendesain secara visual dan mengelola situs web maupun halaman web.
5. **Baca Tulis Al-Quran (BTA) adalah** pembelajaran yang di kususkan pada membaca dan menulis ayat-ayat Al-Quran dengan memahami tata cara dan tadjwidnya.