

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat telah memicu timbulnya revolusi yang besar pada kemajuan dunia. Salah satunya ditandai dengan begitu banyaknya penemuan yang diciptakan oleh manusia dalam bentuk teknologi, yang semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar.¹

Penemuan-penemuan baru dalam ilmu dan teknologi telah membawa pengaruh yang sangat besar, khususnya dalam bidang pendidikan. Perubahan tersebut bukan saja terjadi pada kurikulum, metode pengajaran, tetapi juga terjadi dalam bidang administrasi, organisasi, dan personil. Perubahan tersebut merupakan suatu inovasi dalam sistem pendidikan yang mencakup seluruh komponen yang ada. Oleh karena itu, diperlukan tenaga pengajar yang handal dan mempunyai kemampuan (capability) yang tinggi dalam melaksanakan proses belajar mengajar.²

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, yang mana dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan 3 komponen pokok; yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (siswa), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran. Kadang-kadang dalam proses pembelajaran terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh siswa dengan optimal, artinya

¹ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1997, h. 2.

² Asnawir dan M. Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Ciputat Pers, 2002, h. 17.

tidak seluruh materi pelajaran dapat dipahami dengan baik oleh siswa, lebih parah lagi jika siswa sebagai penerima pesan salah menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dalam memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar.³

Dengan adanya kurikulum 2013, diharapkan guru tidak hanya menggunakan buku pelajaran sebagai satu-satunya sumber belajar siswa, namun dapat menggunakan berbagai media lainnya, seperti lingkungan dan alat peraga yang berupa gambar, slide, video.

Teknologi pendidikan berupa multimedia merupakan gabungan antara satu media dengan media lainnya yang menjadi satu kesatuan yang dapat digunakan oleh guru untuk mempermudah jalannya proses pembelajaran. Dengan segala kemudahan yang dimiliki, membuat media pembelajaran tersebut menjadi salah satu alternatif yang dipilih oleh guru untuk menyampaikan materi pelajaran di dalam KBM (Kegiatan Belajar Mengajar).

Media pembelajaran adalah alat atau bentuk stimulus yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.⁴ Media pembelajaran dalam hal ini merupakan bagian dari proses pembelajaran, karena berhubungan langsung dengan pemberian materi pelajaran dalam rangka proses pembelajaran.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan kata lain, multimedia pembelajaran berguna untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta

³ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran, Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, h. 162.

⁴ Ruswan, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*, Bandung: Alfa Beta, 2012, h. 143.

dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, dan terkendali.⁵

Pendidikan Agama Islam adalah “usaha sadar dan terencana untuk menyiapkan siswa dalam meyakini, mengetahui, menghayati dan mengamalkan ajaran Islam melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan/atau latihan”.⁶ PAI diharapkan mampu memberikan keseimbangan dalam kehidupan peserta didik kelak, yaitu manusia yang memiliki kemampuan akademik tertentu yang tidak terlepas dari nilai-nilai agama yang terwujud dalam budi pekerti yang baik.

Kegiatan belajar mengajar sudah dikenal sejak zaman Nabi Muhammad S.A.W. dengan demikian media pendidikan sebagai sarana penyampaian materi sudah ada dan sudah digunakan oleh Nabi Muhammad S.A.W. dalam mengajarkan ajaran agama Islam kepada sahabat-sahabatnya. Berdasarkan hal tersebut, dapat dikatakan bahwa media merupakan salah satu komponen proses pembelajaran yang berkaitan dan saling mempengaruhi dengan komponen pembelajaran lainnya serta digunakan dalam tercapainya tujuan pendidikan Islam.

Berdasarkan kurikulum 2013, pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMA/MA) mata pelajaran Al-Qur'an Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqh, dan Sejarah Kebudayaan Islam yang dirangkum menjadi satu pelajaran yaitu PAI. PAI merupakan pembelajaran yang menghubungkan pelajaran Al-Qur'an Hadits, Aqidah Akhlak, Fiqh, dan Sejarah Kebudayaan Islam menjadi suatu bentuk pembelajaran yang tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan menjadi suatu kesatuan yang diajarkan secara simultan.

⁵ Daryanto, *Media Pembelajaran*, Bandung: Satu Nusa, 2010, h. 49

⁶ Depag, *Pedoman Pendidikan Agama Islam di Sekolah Umum*, Jakarta: Depag, 2004, h. 2.

Sudjana mengatakan bahwa dipilihnya teknologi pendidikan sebagai media pembelajaran mempunyai alasan yang kuat. Alasan tersebut tentu memiliki pertimbangan yang matang, di antaranya ialah; dengan menggunakan media pembelajaran, materi pelajaran yang disampaikan akan lebih menarik perhatian peserta didik, bahan pelajaran akan lebih mudah dipahami oleh siswa, metode pembelajaran akan lebih bervariasi, dan siswa akan lebih banyak melakukan kegiatan belajar secara lebih mandiri. Namun dalam dinamika pendidikan terkadang terjadi pula penurunan pada mutu serta kualitasnya. Namun menurunnya mutu pendidikan tersebut disinyalir karena rendahnya kualitas pada proses pembelajaran yang ada di dalam sekolah. Salah satu faktor penyebab ketidakberhasilan proses pembelajaran tersebut ialah kurang maksimalnya pemanfaatan media pembelajaran, baik yang tersedia di sekolah maupun yang sengaja dirancang oleh guru.⁷

Sebagai pendidik tentunya harus mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang beragam, dari sekian banyak varian media pembelajaran yang ada, tidak semuanya dapat diaplikasikan pada setiap materi pelajaran PAI. Oleh karena itu, hendaknya setiap pendidik terlebih dahulu mempertimbangkan media pembelajaran seperti apa yang tepat untuk digunakan yang dapat meningkatkan motivasi belajar PAI siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa tentunya akan mengarah kepada hasil belajar siswa kearah yang lebih baik. Di samping itu, penggunaan media pembelajaran yang bervariasi juga menjadi pertimbangan bagi setiap guru, untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

⁷ Sudjana, Nana dan Rifai. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algen Sindo, 2001, h. 2.

Motivasi adalah gejala psikologis yang terbagi menjadi 2 bentuk yaitu: motivasi intrinsik adalah dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri atau menyatu dengan tugas yang dilakukannya dan motivasi ekstrinsik adalah dorongan yang datang dari luar diri seseorang yang tidak berkaitan dengan tugas yang dilakukannya. Oleh karena itu, seorang guru harus mampu memilih, dan menggunakan media pembelajaran mana yang tepat untuk proses pembelajaran, dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, merujuk kepada wawasan kependidikan guru, substansi materi ajar, strategi dan metode pembelajaran yang digunakan. Rintyastini memiliki pandangan bahwa motivasi yang baik adalah motivasi intrinsik sebab lahir dari dalam diri. Namun demikian, motivasi ekstrinsik bukan berarti tidak diperlukan dan tidak dibutuhkan lagi dalam pendidikan⁸.

Guru yang berhasil adalah guru yang pandai meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran, dengan memanfaatkan motivasi ekstrinsik secara maksimal. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik diharapkan mampu memanfaatkan teknologi pendidikan secara lebih optimal. Disamping itu, pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pendidikan yang akan digunakannya apabila media tersebut belum tersedia. Untuk itu pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Dengan upaya tersebut, maka peserta didik diharapkan dapat termotivasi dalam belajar, serta lebih aktif lagi di dalam mengikuti proses pembelajaran.

⁸ Rintyastini dan Yulita, dkk. *Bimbingan Konseling SMP*. Surabaya: Erlangga, 2008, h. 85.

Keberhasilan pembelajaran sangat didukung oleh pemilihan metode dan media yang tepat. Pembelajaran akan efektif dan efisien jika siswa mampu diajak untuk berpikir aktif dan kreatif melalui berbagai kegiatan yang mengarah pada inti proses pembelajaran yang diajarkan. Dengan demikian, siswa akan memiliki kompetensi yang sesuai dengan tuntutan zaman.

Dalam hal ini, Lembaga yayasan Al-Muhadjirin perlu adanya penerapan perangkat multimedia secara konsisten di setiap sekolah termasuk SMK Al-Muhadjirin yang berguna untuk menghasilkan para siswa mendapatkan kualitas dari hasil belajar siswa. Bukan hanya itu, para guru-guru pun harus sadar akan pentingnya penggunaan perangkat multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dan tidak ada lagi penurunan hasil belajar jika slaha menggunakan teknologi yang telah disiapkan.

Maka dari itu, perangkat multimedia sangat penting digunakan saat pembelajaran di sekolah, gunanya untuk melihat sejauh mana mengerti akan pembelajaran ketika sudah menggunakan perangkat multimedia interaktif tersebut, sehingga tanpa mereka sadari, mereka akan termotivasi untuk belajar dan secara otomatis mereka pun memiliki semangat yang tinggi dalam hal belajar yang menyebabkan prestasi belajar mereka pun akan meningkat pesat, sehingga hasil belajar mereka juga lebih bagus kedepannya

B. Identifikasi masalah

Dari latar belakang masalah di atas, maka dapat kita Identifikasikan masalahnya sebagai berikut :

- a. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas masih berjalan monoton, guru terlalu banyak memberikan penjelasan sehingga pembelajaran menjadi kurang efektif.
- b. Penggunaan media pembelajaran kurang maksimal sehingga tidak dapat membantu pemahaman peserta didik sehingga siswa menjadi kurang aktif dan kurang memahami materi.
- c. Hasil belajar peserta didik masih banyak yang dibawah KKM.

C. Pembatasan masalah

Agar penelitian ini lebih terarah, guna menghindari pembiasan dalam memahami pembahasan, maka penulis perlu membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas.

Adapun batasan masalah dalam penelitian ini dibatasi pada penggunaan perangkat multimedia pembelajaran dalam upaya meningkatkan motivasi belajar pada pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Al-Muhadjirin Bekasi.

D. Rumusan masalah

- a) Bagaimana penggunaan perangkat multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI ?
- b) Apa faktor pendukung dan penghambat dalam penggunaan perangkat multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa ?

E. Tujuan dan manfaat penelitian

- a. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka memunculkan tujuan penelitian, diantaranya:

- a) Untuk mengetahui perkembangan teknologi, terutama pada bagian perangkat multimedia yang digunakan di lembaga sekolah terkait sudah efektif atau belum efektif.
- b) Untuk mengetahui sejauh mana penggunaan perangkat multimedia media dalam kesiapan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- c) Untuk mengetahui perubahan-perubahan kedepannya jika guru memakai perangkat multimedia, apakah ada kemajuan atau tidak terhadap hasil belajar siswa.
- d) Untuk mengetahui faktor-faktor pendukung dalam pelaksanaan pembelajaran setelah memakai perangkat multimedia pada saat proses belajar mengajar.

b. Manfaat penelitian

1. Manfaat dari segi teori

- 1) Dari segi teoritis penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah keilmuan yang menyangkut tentang penggunaan perangkat multimedia interaktif dalam upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam dunia pendidikan, serta memberikan sumbangan terhadap pengembangan nilai-nilai dasar (basic value) pendidikan, yaitu upaya menemukan permasalahan tersebut dengan pendekatan studi kasus untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menginspirasi sebagai upaya untuk menghasilkan pendidikan yang bermutu, selaras dengan nilai-nilai serta potensi yang dimiliki bangsa Indonesia.

- 2) Memberikan kontribusi terhadap penggunaan perangkat multimedia terutama dalam meningkatkan motivasi belajar siswa serta mengidentifikasi faktor-faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar siswa sebagai tolak ukur

menjawab perubahan dari hasil kesalahan dalam penggunaan teknologi sehingga menyebabkan penurunan prestasi siswa.

2. Manfaat dari segi praktik

- 1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai bahan dalam perumusan, penerapan dan evaluasi dalam mengembangkan dan peningkatan mutu pendidikan, agar peserta didik bisa kembali termotivasi dalam belajarnya ketika sudah menggunakan perangkat multimedia, agar hasil belajar siswa pun bisa kembali meningkat serta tidak ada lagi masalah terhadap penurunan hasil belajar siswa akibat dari penyalahgunaan teknologi.
- 2) Bagi lembaga pendidikan, lembaga sekolah serta guru dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sebuah rujukan untuk menilai sejauh mana kesiapan lembaga pendidikan atau lembaga sekolah dalam meningkatkan motivasi belajar siswa setelah penggunaan perangkat multimedia interaktif, sehingga tujuan tersebut dapat terealisasi dengan baik
- 3) Bagi penelitian selanjutnya yang sejenis diharapkan hasil studi kasus dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan dalam studi mengenai penggunaan perangkat multimedia dalam upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pelajaran Pendidikan Agama Islam

F. Tinjauan kajian terdahulu

Karya ilmiah tentang “penggunaan perangkat multimedia interaktif dalam upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa” sudah dilakukan oleh beberapa orang yaitu :

- a. Penerapan Multimedia Interaktif untuk meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar siswa pada pembelajaran PAI dari Martin Kahfi, Erna Srirahayu dan dan Nurparida dalam jurnalnya (2021).⁹ Fokus penyelidikannya adalah meningkatkan motivasi belajar serta hasil belajar siswa jika melakukan penerapan dari perangkat multimedia interaktif
- b. Efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa. Fokus penyelidikannya adalah Quasi experiment. penulis berupaya untuk mencoba menggunakan multimedia interaktif agar siswa memiliki motivasi serta adanya perubahan dari hasil belajar siswa setelah menerapkannya nanti sesuai dengan apa yang diharapkan oleh penulis, sehingga tidak ada lagi hal tersebut dikemudian hari
- c. Peningkatan motivasi belajar menggunakan multimedia dari Nelly Novita Galuh dalam jurnalnya¹⁰. Fokus penyelidikannya adalah lebih kearah sebuah peningkatan jika dilakukan penerapan pembelajarannya dengan menggunakan multimedia.
- d. Peran multimedia dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dari Heri Setiawan dalam jurnalnya¹¹. Fokus penyelidikannya adalah peran dari sebuah multimedia terhadap motivasi belajar siswa tersebut akan ada peningkatan atau tidak.

⁹ Kahfi, Nurparida, dan Srirahayu, “Penerapan Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA.”, Jurnal Petik vol 7, No 1 (Maret,2021). Hal 63-70

¹⁰ Galuh, Nelly Novita. "Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Multimedia pada Pembelajaran IPA Kelas V Sdn 30 Pontianak Selatan." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa (JPPK)* 2.2 (2013).

¹¹ Setiawan, H., Abidin, Z., & Zuhri. 'PERAN MULTIMEDIA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI IS SMA AL-ISLAM 3 SURAKARTA', (Jurnal Ilmiah, 2013)., Hal 1-18

- e. Pengaruh pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi belajar menulis argument dari Ilhamdi Zefry Syuhada dalam jurnalnya¹². Fokus penyelidikannya adalah sebuah riset dari mendeskripsikan pengaruh pembelajaran berbasis multimedia terhadap motivasi belajar menulis argument.
- f. Pengembangan bahan ajar berbasis multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa PAI dari Resti Cahyaningrum dalam jurnalnya¹³. Fokus penyelidikannya adalah membahas tentang pengembangan bahan ajar dengan menggunakan multimedia interaktif efektif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa PAI.

Memang dari penelitian-penelitian di atas mengkaji tentang perubahan setelah penggunaan multimedia apakah motivasi belajar siswa akan ada perubahan dalam

Peningkatan hasil belajar siswa itu sendiri. Selain itu, beberapa penelitian di atas menggunakan dua pendekatan yakni pendekatan kualitatif dengan masing-masing penelitian di atas ada perbedaan variabel-variabel dengan penelitian yang diajukan ini. Dengan demikian, terlihat nampak serta dari awal telah menegaskan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa harus menggunakan multimedia interaktif. Namun nyatanya sampai sekarang, perubahan nyata disekitar kita masih banyak yang belum menerapkannya, padahal jauh sebelumnya penelitian yang di atas telah mengungkap masalah-masalah hal tersebut dan masih banyak sekolah yang belum terealisasi.

¹² Syuhada dan Risnawaty., *“Pengaruh pembelajaran berbasis multimedia interaktif terhadap motivasi belajar menulis argumentasi siswa SMA.”*, JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia, 2022) vol 7, No 2., Hal 239., <https://jurnal.iicet.org>

¹³ Cahyaningrum, *“PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (PAI) PADA SISWA KELAS VII DI SMP ISLAM AL AZHAR TULUNGAGUNG SKRIPSI.”*

G. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini berupa :

BAB I Pendahuluan :

Berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah yang disebut dengan permasalahan, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan penelitian terdahulu, metode penelitian dan sistematika penulisan

BAB II Kajian Pustaka:

Memuat uraian tentang tinjauan pustaka terdahulu dan kerangka teori relevan dan terkait dengan tema skripsi.

BAB III Metode Penelitian :

Memuat secara rinci metode penelitian penelitian yang digunakan peneliti beserta justifikasi/alasannya, jenis penelitian, desain, lokasi, populasi dan sampel, metode pengumpulan data, definisi konsep dan variable, serta analisis data yang digunakan.

BAB IV Hasil dan Pembahasan :

Berisi : (1) Hasil Penelitian, klasifikasi bahasan disesuaikan dengan pendekatan, sifat penelitian, dan rumusan masalah atau fokus penelitiannya, (2) Pembahasan, Sub bahasan (1) dan (2) dapat digabung menjadi satu kesatuan, atau dipisah menjadi sub bahasan tersendiri.

BAB V Penutup :

Bab terakhir berisi kesimpulan, saran-saran atau rekomendasi. Kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian. Kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil analisis dan interpretasi data yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

Saran-saran dirumuskan berdasarkan hasil penelitian, berisi uraian mengenai langkah-langkah apa yang perlu diambil oleh pihak-pihak terkait dengan hasil penelitian yang bersangkutan. Saran diarahkan pada dua hal, yaitu:

- a. Saran dalam usaha memperluas hasil penelitian, misalnya disarankan perlunya diadakan penelitian lanjutan.
- b. Saran untuk menentukan kebijakan di bidang-bidang terkait dengan masalah atau fokus penelitian.

