

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan suatu bagian yang merumuskan jalannya suatu pendidikan, salah satu pilar peradaban yang di dalamnya memuat memanusiakan manusia dalam menghadapi tantangan kehidupan khususnya pada era globalisasi adalah pendidikan, maka mewujudkan pembelajaran dalam lingkup pendidikan sebagai salah satu usaha secara sadar yang dilakukan dan ditempuh manusia untuk bisa mendapatkan tujuan dari apa-apa yang direncanakan. Terlaksananya pembelajaran yang baik merupakan salah satu poros utama dalam memanusiakan manusia, dengan terlaksananya pembelajaran secara terstruktur dan terencana dalam setiap institusi dan lembaga di seantero negeri, akan menjadikan manusia memiliki khazanah keilmuan yang luas dan memiliki progres peningkatan yang menjadikan manusia mampu bersaing dalam berbagai bidang.

Bangsa yang maju merupakan bangsa yang menjadikan pendidikan sebagai bagian utama dalam mewujudkan peradaban, dengan pendidikan yang dikelola secara baik melalui manajemen yang profesional akan menghasilkan mutu pendidikan yang dapat meningkatkan kualitas keilmuan SDM suatu bangsa. Untuk mewujudkan pembelajaran yang baik, menuntut adanya keprofesionalan dalam pengelolaannya dan pemanfaatan sumber daya yang diperlukan untuk menunjang berjalannya pendidikan dan tujuan yang diinginkan. Hal itu sejalan dengan bunyi

undang-undang dasar No. 2 Tahun 1985. Tujuan pendidikan menurut UU No. 2 Tahun 1985 adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia yang seutuhnya, yaitu bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, memiliki pengetahuan, sehat jasmani dan rohani, memiliki budi pekerti luhur, mandiri, kepribadian yang mantap, dan bertanggung jawab terhadap bangsa.

Pendidikan memberikan perhatian khusus terhadap peserta didik sebagai moral dasar bagi terciptanya generasi penerus yang berilmu, berwawasan, dan berbudi luhur. Jadipada akhirnya konsepsi pendidikan yang akan diberikan lebih terarah pada tujuan dan sasaran yang diinginkan (Nashir, 2021:15).

Dari penjabaran di atas sesuai UU No 2 tahun 1985 tentang pendidikan, pendidikan sebagai poros kemajuan suatu bangsa, maka langkah selanjutnya adalah bagaimana menjalankan pendidikan tersebut sebagai suatu aspek yang dalam pengembangannya melibatkan dan memberikan pembelajaran secara menyeluruh terhadap manusia. Tentunya dalam pendidikan tak bisa dipisahkan dari berbagai komponen-komponen penunjang yang menunjang dalam mewujudkan pendidikan yang terbaik, di antaranya dengan pembelajaran yang baik dan terstruktur.

Pendidikan Agama Islam oleh penulis adalah usaha bimbingan secara sadar kepada anak didik untuk mengantarkan menjadi insan yang berkepribadian luhur, mengerti, memahami sekaligus mengamalkan ajaran agama Islam yang dianutnya sebagai bekal hidup di dunia dan di akhirat, yang pedoman hidupnya adalah al-Qur'an dan Hadits (Mukhlisah, 2022: 344).

Pembelajaran sendiri merupakan suatu usaha secara sadar yang dilakukan antara guru dan siswa dalam lingkup pendidikan, di dalamnya terdapat interaksi untuk mewujudkan tercapainya suatu tujuan yang diinginkan. Adanya pembelajaran sendiri merupakan bentuk dari rasa keingintahuan manusia yang memiliki keinginan di dalam dirinya untuk berusaha menjadi lebih baik lagi dari segala hal terhadap apa-apa yang belum diketahuinya.

Pembelajaran yang baik merupakan salah satu aspek tercapainya suatu tujuan dalam memanusiakan manusia, dan tujuan tersebut dapat tercapai apabila dalam proses pembelajarannya menggunakan formula, metode, strategi, ataupun penggunaan media yang tepat dan sesuai. Dengan penggunaan formula yang tepat pada proses pembelajaran, dalam hal ini adalah media atau sumber belajar sesuai yang digunakan dalam proses pembelajaran dalam pendidikan tersebut, maka peluang tercapainya suatu tujuan pembelajaran akan makin mudah.

Pembelajaran yang baik akan lahir apabila terdapat dukungan dari keseluruhan pihak dalam suatu institusi ataupun lembaga pendidikan terkait, maka perlu adanya dukungan yang nyata dan menyeluruh guna menunjang pembelajaran tersebut. Salah satu bentuk dukungan dalam proses pembelajaran tersebut adalah pemberian akses kemudahan dalam mengembangkan media pembelajaran yang digunakan. Dengan adanya dukungan yang dilakukan oleh keseluruhan *stakeholder* maka akan tercapai suatu tujuan yang diinginkan dalam proses pembelajaran tersebut.

Menurut Arsyad (2016: 3) media pembelajaran adalah suatu alat atau sumber belajar yang dapat menunjang dan membantu siswa membangun kondisi dalam

memahami suatu materi ataupun ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh gurunya. Selain sebagai sumber belajar, media pembelajaran sendiri termasuk salah satu indikator keberhasilan tercapainya tujuan dari sebuah pendidikan.

H. Malik menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Sedangkan menurut Haryoko (Hasan, 2022:3) media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi interaksi antara peserta didik dan guru dalam suatu proses pembelajaran yang lebih efektif dan interaktif.

Dari apa yang telah disampaikan para tokoh tersebut memuat kesimpulan bahwasanya media pembelajaran adalah alat, bahan, atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi-materi pelajaran dari guru kepada murid-murid dalam proses kegiatan belajar mengajar atau suatu instrumen penunjang yang menjadikan tercapainya suatu tujuan pembelajaran dengan menggunakan alat-alat yang dijadikan sebagai perantara penyampaian pesan atau materi dalam suatu pembelajaran. Dengan adanya faktor penunjang tercapainya suatu pembelajaran, tak dapat dipungkiri bahwa seorang guru atau pendidik perlu sekali untuk memanfaatkan media yang akan digunakan, sebagai alat dan bahan untuk merangsang kreativitas siswa dalam kegiatan belajar mengajarnya.

Sanjaya (2014: 57) mendefinisikan media sebagai perantara dalam sumber berita ke penerima berita, contohnya video, televisi, komputer, dan lainnya. Sedangkan Sanaki (2013: 3) media pembelajaran adalah salah satu alat yang berfungsi sebagai penyalur pesan dalam keberlangsungan proses pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran hendaknya memanfaatkan media yang sesuai, terlebih di era perkembangan digital, hal ini akan memberikan nilai-nilai lebih yang didalamnya dapat merangsang peserta didik untuk bisa mengeksplorasi pengetahuan, serta memberikan nilai tersendiri pada kegiatan pembelajaran yang dijalannya, dampaknya adalah para peserta didik dapat mencapai tujuan yang diinginkan dalam pembelajaran tersebut.

baik kepada peserta didik dalam belajarnya. Dengan pemanfaatan media yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik, akan sangat membantu dalam Perkembangan teknologi mengharuskan manusia untuk beradaptasi dengan perubahan tersebut, terlebih seperti saat ini di era kemajuan teknologi. Maka, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran semakin wajib. Seorang guru perlu untuk mengoptimalkan, memanfaatkan, meninjau dan menimbang media yang akan digunakan dan memberikan pemahaman yang memahami suatu materi ataupun pemahaman dalam belajarnya, khususnya dalam materi yang didalamnya memuat apa-apa yang belum dipahami secara utuh dan menyeluruh yang tak dapat dilakukan dengan metode klasik.

Syamsuar dan Refliantor (2018: 34) mengungkapkan bahwa perkembangan pendidikan di Indonesia dalam pemanfaatan teknologi belum merata, hal ini

disebabkan masih banyak wilayah di Indonesia yang tergoong sebagai wilayah terisolir. Kondisi tersebut menunjukkan adanya ketimpangan yang cukup besar antara daerah perkotaan dengan wilayah-wilayah pedalaman di Indonesia dalam hal penggunaan teknologi untuk menunjang proses pembelajaran.

Purnasari dan Sadewo (2020: 23) mengatakan bahwa kompetensi guru dalam merancang pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan, namun pada kenyataannya banyak guru yang belum memenuhi dan mencapai kompetensi pedagogik. Keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran masih perlu terus ditingkatkan terkhusus dalam menguasai teknologi dan menggunakannya dalam pembelajaran.

Keadaan yang terjadi saat ini pada peserta didik kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sukoharjo pada proses pembelajaran mata pelajaran fiqh, kerap kali didapati para peserta didik kesulitan memahami suatu pembelajaran ataupun penjabaran materi yang disampaikan gurunya. Alhasil para peserta didik dalam proses pembelajaran banyak yang tidak memperhatikan, ngobrol, bermain-main sendiri, lebih memilih tidur, mengacuhkan gurunya, ataupun terlalu sering izin keluar kelas dengan berpura-pura ke kamar mandi.

Setelah ditelisik melalui pengamatan sekilas dan wawancara ketika pengamatan, peneliti mendapati faktor utamanya adalah pemanfaatan media yang tidak sepenuhnya membentuk pengalaman secara langsung kepada siswa, guru hanya menggunakan metode ceramah dalam penyampaian materi, dan pemanfaatan media yang belum sesuai dengan perkembangan teknologi. Hal ini menjadikan gairah

keingintahuan dan minat peserta didik dalam belajar berkurang, dampaknya adalah para peserta didik kerap jenuh dan kurang bersemangat dalam pembelajaran tersebut.

Hasil Belajar Pembelajaran Fiqih pada kenyataannya memang tidaklah sepenuhnya mudah dipahami peserta didik, hal ini dikarenakan pemahaman terkait ibadah ini harus benar-benar dipahami secara utuh dan gamblang, guru diminta harus memberikan pemahaman materi yang gamblang dengan penyampaian yang mudah dipahami peserta didik. Pelajaran Fiqih sendiri idealnya memang perlu demonstrasi praktik, namun realitas di lapangan dari yang peneliti temukan masih banyaknya sekolah yang kesulitan melakukannya dikarenakan terkendala tempat, dan tidak tersedianya media peraga yang mudah dipahami. Realitas di lapangan sendiri jika mengadakan di luar lingkup sekolah.

Berdasarkan kenyataan yang terjadi tersebut, maka penting sekali adanya perbaikan secara menyeluruh dalam proses pembelajaran tersebut. Perbaikan ini nantinya akan berdampak pada hasil belajar imbas dari perubahan yang dilakukan. Maka, dalam perubahan ini perlu dilakukan tidak hanya oleh satu pihak semata, namun kedua belah pihak yang saling berinteraksi dalam pembelajaran. Dalam hal ini salah satu solusinya adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat dan memacu semangat siswa untuk belajar. Sebagaimana yang di firman Allah *Subhanallahu Ta'ala* dalam Qur'an surat al-mujadilah:11 sebagai berikut:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا ۖ يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا ۚ يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *Hai orang-orang beriman apabila dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.*(Q.S Al-Mujadilah:11)

Microsoft Office Power Point adalah suatu alat *Software* yang digunakan dalam menyusun sebuah presentasi yang bersifat efektif, profesional, dan juga mudah. Menurut Sukiman (2012: 213), *Microsoft Office PowerPoint* merupakan salah satu produk unggulan *Microsoft Corporation* dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan didalamnya, dengan kemudahan yang disediakan.

Media pembelajaran terkini dalam era perkembangan teknologi teramat banyak, salah satu di antaranya adalah media *Microsoft Office PowerPoint*, yaitu suatu bentuk media pembelajaran yang terkait dengan perkembangan teknologi terkini. *Microsoft Office PowerPoint* sendiri merupakan sebuah perangkat lunak yang di dalamnya mampu mengoptimalkan pemanfaatan media guna membantu, menunjang, meningkatkan kreativitas, dan memacu semangat siswa dalam pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi.

Pemanfaatan media tersebut dapat dilakukan guru dengan menampilkan suatu materi pembelajaran disertai dengan gambar-gambar, video, ataupun animasi yang menarik bagi peserta didik. Media *Microsoft Office PowerPoint* didalamnya tak hanya dapat menampilkan gambar ataupun video semata, namun juga dapat

ditambahkan animasi-animasi, serta beragam bentuk pola audio visual dengan bentuk yang menarik yang jarang siswa temui pada media pembelajaran yang lain.

Bentuk dari media pembelajaran berbasis teknologi ini adalah suatu tampilan *slide* dalam aplikasi perangkat lunak di komputer yaitu *Microsoft PowerPoint* atau lebih dikenal dengan PPT yang memuat tampilan layar yang menarik dan di dalamnya terdapat tulisan, gambar, animasi atau bahkan video. Dengan media pembelajaran berbasis teknologi seperti ini dapat dimanfaatkan guru dalam mentransfer pengetahuan yang dimilikinya bilamana terjadi situasi yang mengharuskan guru murid tidak dapat bertemu seperti saat pandemi, murid kurang memahami materi suatu pembelajaran, ataupun kurangnya minat siswa dalam belajar dikarenakan penyampaian materi yang monoton ataupun pemanfaatan media pembelajaran yang ala kadarnya.

PowerPoint adalah program dalam membuat dan mengolah presentasi interaktif yang mana menawarkan kemudahan dan banyak digunakan oleh khalayak ramai. Dengan *PowerPoint* dapat membuat lembar kerja presentasi mulai dari membuat *slide*, memformat teks, mengatur desain presentasi, menambahkan objek audio-video, mengolah transisi slide hingga menggunakan animasi (Anggraini, 2012: 213)

Maka, dengan pengembangan media *Microsoft Office PowerPoint* ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang nyata kepada peserta didik dan memberikan mereka rancangan stimulus dalam ilmu pengetahuan. Sedangkan bagi pendidik sendiri, dengan media *Microsoft Office PowerPoint* dapat dimanfaatkan

untuk belajar lebih banyak lagi, sehingga dapat menggunakan dan memaksimalkan media pembelajaran *Microsoft Office PowerPoint* yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi sendiri tentunya memberikan kemudahan guru dalam mengajar dan menyampaikan materi, sehingga memudahkan bagi pendidik untuk dapat melakukan *transfer of knowledge* secara maksimal. Penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi, selain memudahkan guru dalam penyampaian materi, tentunya dapat mengefisiensi segala persiapan yang dilakukan tanpa harus lagi memforsir banyak waktu, tenaga, dan biaya dalam menyiapkan media pembelajaran yang klasik dan kurang optimal bagi peserta didik. Imbasnya adalah, guru dapat memberikan pemahaman yang baik dan meningkatkan minat belajar peserta didik.

Knowledge dapat diperoleh dengan mudah melalui berbagai *website*, diskusi di *mailing list*, dan *chatting*. Pada sisi ekstrim, *Knowledge* tidak lagi berpusat pada guru atau dosen, tidak lagi diperlukan sekolah, tidak lagi diperlukan perguruan tinggi (Uno dan Lamatenggo, 2014: 6-7).

Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi dan sesuai perkembangan zaman akan memberikan dampak yang positif dari segi efisiensi waktu, tenaga, dan biaya. Karena hakikatnya, dengan pemanfaatan media pembelajaran yang klasik selain melakukan pemborosan atau dalam artian memerlukan waktu, tenaga, dan biaya yang tidak sedikit, tentunya menghambat tujuan utama dari proses pembelajaran tersebut dan tidak tercapai dengan optimal.

Pengembangan media *Microsoft Office PowerPoint* ini dalam prakteknya menjadi jawaban atas problematika yang menghambat dalam pembelajaran fiqih kelas XII jenjang sekolah menengah atas. Dari pengamatan sekilas dan wawancara secara langsung yang telah dijalani oleh peneliti di lapangan, peneliti mendapati dan menjumpai banyaknya siswa yang kurang dalam memahami pelajaran, lebih asyik ngobrol, bermain sendiri, mengacuhkan guru, dan lebih memilih tidur. Hal itu diharapkan dapat diperbaiki secara bersamaan dengan kedua belah pihak memanfaatkan pengembangan media pembelajaran *Microsoft Office PowerPoint* berbasis teknologi ini.

Berangkat dari permasalahan tersebut, maka peneliti berniat untuk melakukan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi untuk memudahkan para murid dalam memahami materi pembelajaran dan pendidik dalam menyampaikan materi, melakukan penelitian, sekaligus menyelesaikan sebagian dari tugas akhir atau skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Microsoft PowerPoint* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Fiqih Bagi Siswa Kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2025/2026”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:

1. Pembelajaran Fiqih masih didominasi metode ceramah sehingga siswa kurang termotivasi dan cepat merasa jenuh.

2. Pemanfaatan media pembelajaran belum optimal dan tidak sesuai perkembangan teknologi, sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih belum maksimal karena rendahnya minat dan kurangnya inovasi media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Peneliti membatasi dalam masalah penelitian ini sesuai dengan hasil identifikasi masalah di atas supaya masalah tersebut lebih dapat ditangani secara spesifik dan mencapai tujuan penelitian yang diinginkan. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran *Microsoft Office PowerPoint* untuk mengenalkan dan memberikan pemahaman dalam pelajaran fiqih kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sukoharjo.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah di atas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana Penerapan penggunaan media pembelajaran *Microsoft Office PowerPoint* pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar mata pelajaran fiqih di kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2025/2026?
3. Apakah terdapat pengaruh antara penggunaan media pembelajaran *Microsoft Office PowerPoint* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Fiqih bagi siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2025/2026?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui seberapa tinggi penggunaan media pembelajaran *Microsoft Office PowerPoint* pada mata pelajaran Fiqih di kelas XI SMA Muhammadiyah 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui seberapa tinggi hasil belajar mata pelajaran fiqih di kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Microsoft Office PowerPoint* pada siswa kelas XI di SMA Muhammadiyah 1 Sukoharjo Tahun Ajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Sebagai pengembangan pengetahuan, terkhusus bagi dunia Pendidikan yang berkaitan dengan pembelajaran PAI.
 - b. Menambah pengalaman peneliti agar selalu belajar langsung dari pengalaman yang di peroleh
2. Kegunaan Praktis
 - a. Bagi Institut Islam Mamba'ul Ulum

Dari hasil penelitian ini dapat menambah kolerasi perpustakaan yang di harapkan dapat menambah refrensi bacaan bagi mahasiswa atau pihak lainnya yang berkepentingan.
 - b. Bagi pihak sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memberikan masukan kepada guru agar lebih memperhatikan hal-hal yang dapat mempengaruhi pembelajaran siswa.

c. Bagi peneliti

Dapat dijadikan acuan untuk pelaksanaan pendidik sehingga dapat berkontribusi dalam dunia Pendidikan.