

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media merupakan alat bantu yang mempermudah dalam penyampaian bahan ajar kepada siswa. Media dibutuhkan ketika materi dianggap bersifat abstrak dan ambigu sehingga penggunaan media adalah perwujudan visual yang membantu menjelaskan konsep abstrak menjadi konkret. Kedudukan media dalam pembelajaran adalah sebagai komponen atau bagian integral pembelajaran. Pentingnya media dalam memfasilitasi belajar, penyajiannya disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Hadirnya media dalam proses pembelajaran sangat membantu siswa dalam memahami hal yang dipelajari (Fitria Hanim, 2016:752).

Media interaktif merupakan media pembelajaran yang sangat digemari oleh peserta didik. Media interaktif dikategorikan sebagai media konstruktivistik yang terdiri media pembelajaran, peserta didik, dan proses pembelajaran. Media interaktif merupakan sebuah media yang menggabungkan beberapa unsur didalamnya seperti teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi yang terintegrasi (Khofifah Indra Sukma, 2022:1022).

Menurut Undang-Undang no 20 Tahun 2003 pasal 40 ayat 2 menyebutkan bahwa pendidik dan tenaga pendidik berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis, dan dialogis. Menciptakan pembelajaran yang menyenangkan satu

diantaranya dapat dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Hamalik (dalam Arsyad 2013:15) media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar mengajar, serta mempengaruhi psikologis siswa. Media menjadi suatu yang penting dalam proses pembelajaran karena hal tersebut memacu semangat belajar siswa. Selain itu penggunaan media mampu meningkatkan efektivitas dan motivasi pembelajaran karena pesan yang ingin disampaikan guru dapat diterima atau disalurkan melalui media pembelajaran tersebut (Halimatus Sholikhah, 2020:2).

Dalam proses pembelajaran kehadiran media mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan bahan yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Menurut Susilana (2009:6) kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan media. Media dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu.

Agar proses belajar mengajar dengan media pembelajaran dapat berhasil dengan baik, siswa sebaiknya diajak untuk memanfaatkan semua alat inderanya. Guru berupaya memberikan rangsangan yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk mengelola informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan.

Menurut Newby (dalam Nopriyanti dan Sudira, 2015) media pembelajaran memiliki beberapa keunggulan yaitu, desain yang dibuat dapat disesuaikan dengan karakter siswa yang berbeda-beda, menciptakan proses belajar yang realistis, siswa dapat mengontrol seberapa cepat proses belajarnya agar dapat memahami materi, kegiatan pembelajaran yang dilakukan secara individu, materi konsisten.

Dalam menjalankan tugasnya sehari-hari seringkali guru harus berhadapan dengan siswa-siswa yang prestasi akademisnya tidak sesuai dengan harapan guru, banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, salah satunya adalah media pembelajaran (Rejeki, 2020:338).

Proses belajar mengajar dalam bentuk aktivitas belajar akan meningkatkan kemampuan siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Hasil belajar siswa yang diharapkan adalah suatu kemampuan yang berada dalam kawasan ranah kognitif yang paling bawah sampai dengan hasil belajar menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar yang umumnya meliputi pengetahuan dan sikap-sikap yang diharapkan tercapai oleh siswa. Hasil belajar akan berpengaruh positif, apabila menunjukkan penampilan kemampuan baru pada diri siswa dalam mengerjakan tugas maupun soal-soal pada tes yang diberikan secara baik dan benar sesuai dengan petunjuk dan jatah waktu yang telah ditetapkan. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa dan menerima proses informasi berupa ide-ide pokok yang dituangkan dalam bentuk pembelajaran yang disampaikan secara instruksional. Hasil belajar siswa

dinilai dari tiga aspek yakni pengetahuan, sikap dan keterampilan, setelah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil penilaian dinyatakan dalam bentuk angka atau skor setiap item soal yang di jawab dengan benar (Tri Imelda Tumulo, 2022 :438).

Rosyid, Mustajab & Abdullah (2019:9-10) menjelaskan prestasi belajar adalah perpaduan dari dua bentuk kata, yaitu *prestasi* dan *belajar*. Perstasi mengambil dari bahasa belanda “*perstatie*” yang diterjemahkan kebahasa indonesia menjadi “hasil usaha”. Dalam Kamus Bahasa Indonesia juga menyebutkan prestasi adalah hasil yang dicapai dalam suatu usaha. Prestasi sangat dipengaruhi oleh kemampuan berfikir siswa. Prestasi belajar merupakan hasil yang didapatkan siswa setelah melalui proses belajar terlebih dahulu, salah satunya melalui pembelajaran tematik (Nur Samsyiah, 2021:31)

Berdasarkan hadist riwayat Thabrani yang berbunyi :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya : “mencari ilmu itu wajib bagi setiap oang muslim (laki-laki maupun Perempuan)” (HR.muslim)

Berdasarkan studi pendahuluan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo di dapatkan hasil bahwa Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo telah menerapkan media interaktif dan juga melibatkan beberapa alat seperti LCD, Laptop dan paltform seperti perangkat lunak dan aplikasi pendidikan. Namum kepala sekolah mengatakan bahwa di Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 belum menerapkan media interaktif berupa

video animasi. Maka dari itu peneliti tertarik untuk mengambil judul ‘Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam’

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas dapat diidentifikasi beberapa masalah berikut:

1. Kurangnya penggunaan media interaktif video animasi peserta didik terhadap motivasi dan hasil belajar pada mata pembelajaran pendidikan agama islam
2. Kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran pendidikan agama islam
3. Kurangnya prestasi belajar mata pelajaran pendidikan agama islam

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah tentunya bertujuan untuk mengetahui masalah yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini agar tidak terlalu luas pembahasannya, maka peneliti membatasi pada “Pengaruh Penggunaan Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa besar Penggunaan Media Interaktif Video Animasi dalam pembelajaran PAI pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Sukoharjo ?
2. Seberapa besar hasil belajar PAI pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Sukoharjo?
3. Adakah pengaruh media interaktif video animasi terhadap hasil belajar pendidikan agama islam pada siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka penelitian ini memiliki tujuan:

1. Untuk mengetahui penerapan media interaktif siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2024/2025
2. Untuk mengetahui hasil belajar pendidikan agama islam pada siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2024/2025
3. Untuk mengetahui pengaruh media interaktif video animasi terhadap hasil belajar pendidikan agama islam pada siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 5 Sukoharjo Tahun Pelajaran 2024/2025?

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang hasil yang diperoleh oleh peserta didik, penelitian ini juga berfungsi sebagai gambaran awal mengenai pentingnya penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

1. Secara Teoritis

- a. Dapat menambah kajian ilmiah yang berkaitan dengan penggunaan media interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam.
- b. Dapat menambah wacana baru sehingga dapat menambah wawasan bagi pembacanya.
- c. Sebagai sumbangan terhadap keilmuan, sebagai wacana baru dalam bidang pendidikan khususnya mengenai media interaktif terhadap hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai refleksi dan evaluasi guru dalam penggunaan media interaktif.
- b. Bagi sekolah, penelitian ini dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka memajukan dan meningkatkan prestasi sekolah yang dapat disampaikan dalam pembinaan guru ataupun kesempatan lain bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam dapat menggunakan media interaktif sehingga dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam

belajar serta dapat mengembangkan keterampilan guru dalam menerapkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

- c. Bagi peneliti, hasil ini dapat menambah wawasan peneliti tentang pembelajaran Pendidikan Agama Islam terutama cara pembelajaran dengan menggunakan media interaktif terhadap hasil belajar siswa.
- d. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dorongan kepada masyarakat untuk berperan menciptakan lingkungan yang bermoral, sekaligus dapat dijadikan bahan acuan bagi peneliti yang lain.