

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang berkembang pada saat ini, dapat memudahkan manusia untuk melakukan segala kegiatan dalam kehidupan sehari-hari. Kemajuan teknologi juga sudah berkembang pada kegiatan pembelajaran, sudah banyak kegiatan pembelajaran yang menggunakan teknologi tersebut salah satunya Project Still.

Dengan berkembangnya teknologi tidak diiringi dengan kemajuan sumber daya manusia atau guru yang memahami teknologi saat ini, Masih banyak pendidik yang masih menerapkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah. Sehingga siswa tidak sepenuhnya dapat memahami materi yang disampaikan pendidik.

Karena kurangnya pengetahuan pendidik tentang media pembelajaran (project still) maka menyebabkan terjadi kurangnya minat belajar dan motivasi belajar pada peserta didik karena, penyampaian materi pembelajaran atau pentransferan ilmu pendidik hanya menggunakan metode ceramah atau hanya menggunakan media power point saja. Hal ini banyak menyebabkan proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas menjadi terlalu monoton dan tidak dapat menarik perhatian siswa. Sehingga siswa merasa jenuh dengan pembelajaran yang guru sampaikan. Terlebih

siswa akan cepat lupa jika pembelajaran hanya berpusat pada guru sedangkan siswanya pasif.

Munculnya minat siswa terjadi karena gaya pendidik dalam mengajar lebih kreatif dan menyenangkan, sehingga muncullah keinginan dan daya tarik dari siswa itu sendiri dalam proses pembelajaran. yang sesuai dengan kemauan dan keterampilan masing-masing. Sehingga proses pembelajaran yang terlalu monoton menjadi sulit untuk menarik minat belajar siswa pada pembelajaran khususnya PAI. Oleh karena itu pembelajaran yang aktif, kreatif dan inovatif dapat memunculkan minat siswa.

Minat belajar siswa merupakan sebagai kemauan yang tinggi atau keinginan besar terhadap sesuatu hal. Minat belajar siswa merupakan aspek kepribadian, yang menggambarkan adanya kemauan, dorongan yang timbul dari dalam dirinya sendiri.¹

Pendidikan sebagai sarana meningkatkan kualitas kepribadian memiliki peran strategis baik dalam aspek intelektualitas maupun moralitas. Untuk itu, pendidikan menjadi salah satu kebutuhan primer yang dianggap penting bagi manusia. Namun demikian, tidak semua orang memahami dan mengejawantahkan pentingnya pendidikan bagi eksistensi hidupnya.

Menurut Eva Triyan, pendidikan dapat diartikan upaya sadar yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia dalam bidang kognitif,

¹ Doni Juni Piansa, "Kinerja Dan Profesionalisme Guru" (Bandung: CV Alfabeta, 2014), h.282.

afektif dan psikomotorik karena pendidikan merupakan modal dasar pembangunan bagi setiap negara untuk memperbaiki peradaban suatu negara. Sesuai dengan isi pembukaan UUD 1945 pada alinea IV yaitu “Mencerdaskan Bangsa”.²

Proses pembelajaran adalah proses komunikasi antara guru dan siswa secara verbal dapat dilakukan melalui penyampaian materi pembelajaran. Ketika ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang luas, proses pembelajaran tidak lagi dimonopoli oleh adanya keahlian guru didalam kelas, siswa dapat belajar dimana dan kapan saja sesuai dengan minat dan gaya belajar. Seorang desainer pembelajaran dituntut untuk dapat merancang pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai jenis media dan sumber belajar yang sesuai agar proses pembelajaran berlangsung secara efektif dan efisien.

Karena dalam menyampaikan materi ada sebuah ungkapan bahwasannya “ketika murid melihat dan mendengarkan maka ia ingat dan ketika mereka mendengar maka ia lupa.” Maka dari itu dari beberapa problem yang telah penulis jelaskan di atas bahwasannya pembelajaran tidak hanya dengan menggunakan ceramah, karena akan membosankan dan cepat lupa.

Dengan menggunakan media pembelajaran project still informasi yang akan disampaikan dapat diproyeksikan kelayar, sehingga informasi berupa tulisan, gambar, bagan, dan lainnya akan lebih jelas di lihat siswa,

² Eva Triyan Busyairi, Isa Ansori, "Penanaman Sikap Tanggung Jawab Melalui Pembiasaan Apel Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Kelas III", *Jurnal Kependidikan Dasar* (Vol.10, No.2, 2020), h.150.

penggunaan media ini dapat lebih menguntungkan, sebab indra penglihatan dan pendengaran sama-sama bekerja. Dengan menggunakan indra penglihatan dan pendengaran maka siswa lebih cepat menangkap materi yang telah disampaikan oleh guru.

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan diri sendiri sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.³ Dengan berbagai macam jenis media pembelajaran proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan dapat menumbuhkan minat siswa.

Belajar merupakan suatu proses yang kompleks terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan dimana saja. Seseorang itu telah belajar adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan sikapnya.⁴

Allah telah menyeru kepada manusia agar mereka menggunakan telinga, mata dan hati untuk mencari pengetahuan karena ketiganya merupakan anugrah yang telah diberikan oleh Allah dan akan diminta pertanggung jawabannya, seperti dalam Al-Quran:

³ Yusufhadi Miarso, "Menyemai Benih Teknologi Pendidikan" (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), h.458.

⁴ Azhar Arsyad, "Media Pembelajaran" (Jakarta: PT raja Grafindo Persada, 2007), h.1.

وَلَا تَقْفُ مَا لَيْسَ لَكَ بِهِ عِلْمٌ إِنَّ السَّمْعَ وَالْبَصَرَ وَالْفُؤَادَ كُلُّ أُولَٰئِكَ كَانَ عَنْهُ مَسْئُولًا:

Artinya : “Dan janganlah kamu mengikuti apa yang kamu tidak mempunyai pengetahuan tentangnya. Sesungguhnya pendengaran, penglihatan dan hati, semuanya itu akan diminta pertanggung jawabannya.”

(Q.S Al-Isra: 36)

Terjemahan isi kandungan Q.S Al-Isra : 36 : dan janganlah engkau wahai manusia , mengikuti apa yang tidak engkau ketahui, akan tetapi pastikan akan kebenarannya dahulu, sesungguhnya manusia akan dipintai pertanggung jawaban mengenai bagaimana dia menggunakan pendengaran, penglihatan dan hatinya. Apabila dia mempergunakannya dalam perkara-perkara baik, niscaya dia akan memperoleh pahala, dan jika dia mempergunaannya dalam hal buruk, maka dia akan memperoleh hukuman.

Secara umum telah diakui bahwa pendidikan merupakan penggerak utama bagi pembangunan. Pendidikan (pengajaran) prosesnya diwujudkan dalam proses belajar mengajar. Proses belajar mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian sebuah pesan dari sumber pesan melalui saluran/ fasilitas tertentu ke penerima pesan. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru dan penerima pesannya adalah siswa. Sedangkan tujuan pendidikan dari suatu lembaga (formal) pencapaiannya tergantung dari efektifitas pendidikan dan hasilnya atau out putnya ditentukan oleh beberapa faktor misalnya siswa, guru, kurikulum,

fasilitas dan lingkungan. Dalam kaitannya dengan dunia pendidikan, perlengkapan belajar dapat diposisikan sebagai sarana penunjang keberhasilan siswa yang disebut dengan prestasi belajar siswa. Jadi kalau dilihat dari kondisi tersebut maka, perlengkapan belajar yang ada dan memadai akan menjadikan pengetahuan siswa menjadi lebih luas dan lebih dalam.

Metode ceramah hanya menggunakan lisan, sehingga peserta didik hanya bisa mendengarkan. Terkadang dalam menyampaikan materi memungkinkan peserta didik mudah lupa dengan materi yang disampaikan pendidik, karena hanya mendengarkan saja.

Media project stiiil merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media slide audio (peojected stiiil). Dengan (projected stiiil) atau media slide audio indra yang digunakan peserta didik dalam menerima pembelajaran atau pesan tidak hanya indra pendengaran saja akan tetapi juga dengan indra penglihatan

Berdasarkan masalah diatas peneliti telah melakukan wawancara kepada siswa kelas X SMAN 1 Babelan dan terdapat jumlah persentase minat belajar siswa, yaitu sebanyak 70% siswa tidak minat belajar PAI dengan menggunakan metode ceramah karena, pembelajaran terlalu monoton dan menyebabkan kejenuhan. Dan ada 20% siswa yang merasa minat belajar PAI dengan menggunakan metode ceramah dan media power point karena mereka merasa menyenangkan.

Maka dari itu penulis mengangkat judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Project Still Terhadap Minat Belajar Siswa (Quasi Eksperimen Pada Mata Pelajaran Pendidikan agama islam kelas X SMAN 1 Babelan “**

B. Identifikasi Masalah

1. Siswa cenderung jenuh ketika mendengarkan guru menjelaskan pelajaran dengan metode yang membosankan
2. Tidak ada upaya dari guru untuk merubah metode pembelajaran yang merangsang siswa agar fokus ketika menerima pelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah diatas, maka penulis membatasi permasalahan yang akan dibahas dalam penulisan penelitian ini, adapun variabel yang diteliti adalah media pembelajaran Project Still (X) terhadap minat belajar (Y) yang akan dilakukan di SMAN 1 Babelan kabupaten bekasi.

D. Rumusan Masalah

Dari problem yang telah disampaikan dalam latar belakang masalah maka penulis akan membahas sebagai berikut :

1. Adakah Pengaruh Media Project Still Terhadap Minat Belajar Siswa?

E. Tujuan Masalah

1. Untuk Mengetahui Adakah Pengaruh Media Project Still Terhadap Minat Belajar Siswa

F. Manfaat Penelitian

1. **Manfaat Teoritis**

penelitian ini dapat diharapkan mampu menambah ilmu pengetahuan maupun dapat dikembangkan kembali tentang “ pengaruh media project still terhadap minat belajar siswa “

2. **Manfaat Praktis**

a. **Bagi Sekolah**

Dengan adanya penelitian ini, sekolah mampu mengetahui lebih rinci tentang “pengaruh media project still terhadap minat belajar siswa”

b. **Bagi Guru**

Dengan adanya penelitian ini, guru lebih mengetahui tentang penggunaan media pembelajaran project still dalam mempengaruhi minat belajar siswa, an dapat membantu pendidik dalam menyampaikan dan memperjelas materi yang akan diberikan oleh peserta didik.

c. **Bagi Peneliti**

Sebagai sarana menambah ilmu pengetahuan sekaligus bisa mendalami mengenai media pembelajaran project still terhadap minat belajar siswa.

G. Penelitian Yang Relevan

1. Rokhima Esti Mahyani (2014) Projected Still Media sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Mandarin di Sekolah Menengah Kejuruan Saraswati Grogol Sukoharjo Laporan Tugas Akhir (D III)

Peneliti diatas memberi kesimpulan Dari hasil penelitian tersebut bahwa penerapan Projected Still Media sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin sangatlah membantu siswa dalam memahami materi, penerapannya juga sangat maksimal, disamping itu ada pengaruh yang didapat dalam penggunaan Projected Still Media sebagai media pembelajaran bahasa Mandarin yang dapat dilihat dari hasil nilai masing-masing kelas yaitu dua kelas yang menggunakan Projected Still Media adalah kelas Adminisrasi perkantoran memperoleh nilai rata-rata 7.7 dan Tenik Komputer Jaringan memperoleh nilai rata-rata 7.4, sedangkan dua kelas yaitu Kelas Akutansi memperoleh nilai rata-rata 7.0 dan kelas Pemasaran memperoleh nilai rata-rata 7.1. Dari hasil nilai tersebut dapat dilihat bahwa yang menggunakan Projected Still Media yaitu kelas Administrasi Perkantoran dan Teknik Komputer jaringan dibandingkan dengan dua kelas yang tidak menggunakan Projected Still Media sebagai sarana pembelajaran, dengan demikian penggunaan Projected Still Media sebagai sarana pembelajaran sangat mendukung proses belajar mengajar hal ini diketahui bahwa ada pengaruh yang menggunakan Projected Still Media sebagai sarana pembelajaran dan yang tidak menggunakan Projected Still Media sebagai sarana pembelajaran.⁵

⁵ Rokhimah Esti Mahyani, "Projected Still Media Sebagai Sarana Pembelajaran Bahasa Mandarin Di Sekolah Menengah Kejuruan Saraswati Grogol Sukoharjo" (Laporan Tugas Akhir (DIII), 2014).

2. Edwin Setiawan, Muhammad Edwin (2013) Pengembangan Multimedia (Project Still Media dan Projected Media Pada Kompetensi Proses Dasar Perlakuan Logam di SMKN 1 Bendo Magetan).

peneliti di atas memberi kesimpulan Hasil pengembangan multimedia projected still media dan media projected motion media yang menunjukkan angka 4 yang artinya valid. APKG 1 menunjukkan angka 68,5 yang artinya mencapai 85,62% (sangat baik). APKG 2 menunjukkan angka 84,5 yang artinya mencapai 84-50% (sangat baik). Aktivitas siswa yang mendukung pembelajaran pada RPP 1 sebanyak 176 sedangkan aktivitas siswa yang mendukung pembelajaran pada RPP 2 sebanyak 377. Peningkatan aktivitas siswa sebesar 201. Hasil respon siswa terhadap pembelajaran menggunakan multimedia mencapai 90% (Sangat baik). Hasil belajar siswa yang dilakukan melalui Post test mencapai 94% (sangat baik). Kesimpulannya bahwa pengembangan multimedia (projected still media) dan projected motion media terhadap subkompetensi mendeskripsikan proses pengujian logam di SMKN 1 Bendo-Magetan masuk dalam kategori baik.⁶

3. Setyawan, A (2018) Perbandingan Pembelajaran Menggunakan Projected Motion media dan Pembelajaran Menggunakan Project Still Media Terhadap Hasil Belajar Passing Atas Pada Permainan Bola Volli. VOL 1 NO,1 (2018) Seminar Nasional Iptek Olahraga

⁶ Edwin Setiawan Muhammad Edwin, "Pengembangan Multimedia (Project Still Media Dan Projected Media Pada Kompetensi Proses Dasar Perlakuan Logam Di SMKN 1 Bendo Magetan)" (Jurnal Pendidikan Teknik Mesin UNESA, 2013).

Peneliti di atas memberi kesimpulan Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian tentang perbandingan pembelajaran menggunakan projected motion media dan pembelajaran menggunakan projected still media terhadap hasil belajar passing atas pada permainan bolavoli. Penelitian ini menggunakan desain penelitian pre experimental design dengan pre-test dan post-test group. Populasi yang dijadikan subyek penelitian adalah kelas X siswa SMKNegeri6 Surabaya. Kemudian diambil acak dua kelas perlakuanya itu kelas X5 dan kelas X3 yang menjadi sampel penelitian. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah nilai t-hitung lebih kecil daripada t-tabel ($1,25 < 2,00$). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa perbandingan antara siswa yang diberi perlakuan projected motion media dan siswa yang diberi perlakuan projected still media tidak mempunyai perbedaan yang bermakna.⁷

Pebedaan penelitian tersebut dengan peneliti yaitu dalam aspek subjek penelitian, subjek penelitian tersebut ialah menggunakan perbandingan , sedangkan peneliti dari aspek pengaruh project stiil. Kemudian perbedaan selanjutnya dilihat dari objek penelitian, bahwa penelitian yang digunakan dalam segi objek kepada sekolah SMK dan pada hasil belajar passing pada permainan voli, sedangkan peneliti pada aspek minat belajar siswa terhadap pendidikan agama islam kepada

⁷ Setyawan A, "Perbandingan Pembelajaran Menggunakan Projected Motionmedia Dan Pembelajaran Menggunakan Project Still Media Terhadap Hasil Belajar Passing Atas Pada Permainan Bola Volli" (VOL 1 NO,1, 2018).

sekolah SMA. Ketiga peneliti diatas mengungkapkan bahwa belajar menggunakan media project still sangat mendukung.

Persamaan dengan penelitian tersebut yaitu sama sama menggunakan metodologi penelitian kuantitatif.

