

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam proses belajar mengajar di sekolah, seorang guru menyampaikan ilmu pengetahuan kepada anak didiknya, dengan tujuan agar ilmu pengetahuan tersebut dapat dipahami dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari secara tepat dan benar, Untuk mencapai tujuan dari proses belajar mengajar tersebut, maka di perlukan adanya suatu media pembelajaran yang bisa menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, sehingga anak didik memperoleh hasil belajar yang maksimal, dalam proses belajar mengajar terdapat dua unsur penting yaitu metode mengajar dan media pembelajaran, oleh karena itu setiap guru diharuskan untuk bisa menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang ada saat ini. Dan untuk meningkatkan kualitas pendidikan yaitu dengan cara mengikuti perkembangan kemajuan teknologi agar tidak tercipta celah antara pendidikan dan teknologi. Adapun cara yang dilakukan yaitu dengan menjadikan atau memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Pada era perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) saat ini sangat menolong para pendidik untuk lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran. Sekalipun perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi banyak memunculkan berbagai gejala sosial dan perubahan dalam masyarakat, namun bukan berarti para tenaga pendidik menghindari dan tidak mau mengikuti perkembangan yang ada (Tafonao, 2018).

Dan cara untuk meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar adalah menggunakan media pembelajaran. Media pembelajaran atau bisa disebut media pendidikan adalah suatu alat maupun sarana baik media visual atau audio visual yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menyerap materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar dan memudahkan komunikasi antara guru dan murid. Menurut Djamarah dan Zain (2002: 137) sebagaimana dikutip (Arumsari, n.d. 2017), media merupakan alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan untuk mencapai tujuan pengajaran. Jadi, media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam mendukung proses belajar mengajar dan memudahkan siswa dalam menerima materi. Media pembelajaran adalah perantara komunikasi antara guru dan siswa dan dapat memudahkan interaksi antara guru dan peserta didik.

Menurut (Winarto, Syahid, & Saguni, 2020), efisien artinya memilih daya guna ditinjau dari segi penggunaannya waktu dan tempat. Satu media dikatakan efisien apabila penggunaannya mudah, dalam waktu yang singkat dapat mencangkup isi yang luas dan tempat yang digunakan tidak terlalu luas. Penempatan media perlu diperhatikan ketetapannya agar dapat diamati dengan baik oleh seluruh siswa. Efektif artinya memberikan hasil guna yang tinggi ditinjau dari segi pesannya dan kepentingan siswa yang sedang belajar. Komunikatif artinya bahwa media tersebut mudah dimengerti maksudnya dengan kata lain apa yang ditampilkan melalui media tersebut mudah untuk ditangkap atau dipahami oleh siswa.

Media pembelajaran IT mempunyai peran penting pada proses belajar mengajar diantaranya adalah dapat mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik untuk menerima materi, dengan hal tersebut siswa akan lebih termotivasi untuk lebih giat lagi dalam belajar serta peserta didik akan lebih mudah dalam mengingat dan menghafal materi pelajaran yang telah disampaikan. Menurut (Joni Purwono, dkk, 2014) sebagaimana (Tafonao, 2018), mengatakan bahwa media pembelajaran mempunyai peran penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar dan media bisa membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Akan tetapi pada kenyataannya, penggunaan media pembelajaran IT belum berfungsi secara maksimal. Hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor antara lain : pertama alokasi dana untuk pengadaan media pembelajaran IT yang kurang, kedua media pembelajaran IT yang semakin zaman semakin canggih seperti HP, LAPTOP, LCD dan computer, ketiga fasilitas yang kurang mendukung seperti sinyal juga menjadi faktor penyebab kurang maksimalnya penggunaan media pembelajaran IT.

Dan sering kita jumpai guru yang hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana contohnya papan tulis dan spidol terkadang juga masih menggunakan kapur tulis Karena dianggap lebih praktis. Akan tetapi ini akan berakibat pada peserta didik mudah bosan karena papan tulis dan spidol kurang menarik, walaupun itu juga merupakan media pembelajaran, peserta didik akan cenderung berbicara sendiri-sendiri ataupun bermain HP ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung dan siswa juga kurang memperhatikan materi yang sedang disampaikan oleh guru. Hal ini kan mempengaruhi hasil prestasi dan motivasi belajar siswa. Menurut

Susilo (2020) sebagaimana dikutip oleh (Mansir & Purnomo, 2020), pemanfaatan kemajuan teknologi informasi dapat diterapkan sebagai alat perantara belajar antara guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Faktor-faktor di atas menjadi penyebab belum dimanfaatkannya media pembelajaran IT secara maksimal. Sebagaimana yang kita ketahui bahwa pada saat mata pelajaran agama Islam peserta didik akan mengikuti pelajaran dengan tidak semangat dan tidak memperhatikan yang sedang dijelaskan. Sebab pada materi pelajaran agama Islam peserta didik lebih banyak dituntut untuk menggambarkan sesuatu, misalnya, pada materi pelajaran haji dan umroh, guru menyebutkan melontar jumroh dimina, sedangkan siswa tidak mengerti gambaran nyata tentang jumroh dan pastinya setiap peserta didik mempunyai penafsiran masing-masing.

Dari hasil observasi awal yang dilakukan oleh peneliti sebelum penelitian di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta yang dilaksanakan tanggal 19 Juni sampai dengan tanggal 18 Juli 2022 menunjukkan bahwa siswa sering melakukan kegiatan belajar mengajar online, dan pada saat pandemi covid 19 berlangsung sekolah telah menetapkan (PJJ) pembelajaran jarak jauh. Hal ini dibuktikan ketika peneliti melakukan observasi di kelas ketika guru pendidikan agama Islam menyampaikan materi try out atau ulangan harian guru menggunakan media pembelajaran IT yaitu Gschool, googlemeet, ataupun zoom karena menggunakan media tersebut dapat mendukung dalam menjelaskan pembelajaran dan fleksibel (mudah dan cepat), akan tetapi guru lebih sering menyampaikan materi pelajaran melalui media yang sederhana seperti papan tulis dan spidol sebagai media pembelajaran. Sehingga media ini kurang menarik perhatian dan motivasi siswa. Selain itu, pemakaian

media pembelajaran IT lainnya masih sangat kurang misalnya khood, persentasi power point, CD/media pembelajaran interaktif. Hal itu akan berdampak seperti yang dikemukakan oleh (Purwati, Zubaidah, Corebima, & Mahanal, 2018), bahwa penggunaan media pembelajaran pada kegiatan mengajar akan sangat membantu dalam keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran saat itu. Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data yang menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi.

Dari uraian di atas kita mengetahui bahwa media pembelajaran IT belum digunakan secara maksimal dan media pembelajaran memang sangat diperlukan ketika pembelajaran berlangsung, dikarenakan media pembelajaran bisa membantu memotivasi siswa dalam belajar. Dengan menggunakan media siswa tidak akan merasa bosan dan tidak memilih untuk bermain ataupun berbicara sendiri, Dan jika media yang digunakan menarik dan bervariasi, maka siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti suatu pelajaran, khususnya mata pelajaran pendidikan agama Islam, Oleh Karena itu media pembelajaran IT sangat diperlukan, karena dapat membantu siswa dalam menggambarkan sesuatu dan dapat menyeragamkan penafsiran siswa yang berbeda-beda. Maka dari itu dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran IT sangat penting digunakan dalam proses belajar mengajar.

Dan dengan adanya hasil observasi awal tersebut dan mengingat pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam aktivitas pembelajaran, tentu

penting juga untuk membuktikan apakah penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran IT Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta”**.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran IT pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta ?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta ?
3. Adakah pengaruh media pembelajaran IT terhadap motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran IT pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajara IT terhadap motivasi belajar siswa di SMP Muhammadiyah 3 Yogyakarta.

D. Manfaat Penelitian

1. Untuk pendidikan, dapat dijadikan masukan untuk dunia pendidikan bahwa pentingnya penggunaan media pembelajaran IT karena bisa menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam belajar.
2. Untuk pendidik, dengan menggunakan media pembelajaran IT, pendidik akan dimudahkan pada proses belajar mengajar dan para siswa juga diharapkan lebih mudah dalam mengingat, menghafal, serta memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
3. Untuk peneliti, peneliti dapat mendalami teori tentang media pembelajaran IT dan motivasi belajar, selain itu, untuk belajar mengembangkan media pembelajaran sesuai perkembangan dan kemajuan teknologi.

E. Sistematika Pembahasan

Pada bagian sistematika pembahasan, peneliti perlu menjelaskan dan memaparkan guna mempermudah dalam memahami keseluruhan isi skripsi secara sistematika yang merangkum topik-topik penelitian.

Bagian Inti adalah bagian pokok skripsi yang terdiri dari lima bab, yaitu Bab I merupakan pendahuluan skripsi yang terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian serta sistematika pembahasan. Bab II merupakan tinjauan pustaka dan kerangka teori. Tinjauan pustaka yaitu yang membedakan antara penelitian terdahulu dengan penelitian saat ini yang peneliti lakukan, serta kerangka teori yang membahas mengenai konsep yang menjadi dasar dari penelitian ini serta hipotesis . Bab III merupakan metode

penelitian yang berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, subjek penelitian, variabel penelitian, sumber data, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data. BAB IV merupakan gambaran umum sekolah, hasil penelitian dan pembahasan. BAB V merupakan penutup yang berisi kesimpulan dan saran.

Bagian Akhir skripsi terdapat instrument penelitian atau pedoman wawancara, surat permohonan izin penelitian, surat keterangan telah melakukan penelitian, fotocopy kartu bimbingan, dan *curriculum vitae* (CV) atau Riwayat hidup peneliti.