

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi telah menjadi fenomena yang semakin marak di era digital ini. Dunia pendidikan perlu terus beradaptasi dengan perkembangan teknologi guna memajukan dan meningkatkan kualitas pendidikan. Tidak dapat disangkal efektivitas dan pentingnya teknologi dalam bidang pendidikan. Dengan adanya teknologi berjalannya proses pendidikan menjadi mudah dan terarah. Pemanfaatan teknologi untuk melaksanakan proses pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan mengaplikasikan peran teknologi informasi dan komunikasi sebagai sumber dan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi peserta didik.³

Pemanfaatan teknologi secara bijak dapat menghasilkan sumber daya manusia yang terampil, terdidik, dan dapat menyesuaikan diri terhadap perkembangan IPTEK. Teknologi dalam pembelajaran dapat berupa

³ Edi Widiyanto, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi," *Journal of Education and Teaching* 2, no. 2 (2021), hal. 215, <https://doi.org/10.24014/jete.v2i2.11707>.

perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) sebagai penunjang dalam kemudahan dan keberhasilan proses belajar peserta didik.

Berbicara masalah pendidikan, maka proses pembelajaran menjadi kegiatan inti di setiap lembaga pendidikan. Proses ini melibatkan interaksi antara guru dan siswa, serta berbagai metode, strategi, dan media pembelajaran untuk mentransfer pengetahuan, keterampilan, dan nilai kepada siswa. Salah satu unsur yang sangat vital dalam proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Untuk memastikan siswa dapat memahami mata pelajaran yang diajarkan, guru biasanya menggunakan media pembelajaran sebagai mediator. Oleh karena itu, agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dengan mudah, pemilihan media harus benar-benar tepat.

Banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu siswa belajar, mulai dari yang sederhana, konvensional, murah hingga yang kompleks, rumit, modern, dan mahal. Ada yang merespon satu indera sampai yang merespon berbagai indera manusia. Ada juga media yang sangat bergantung pada perangkat keras dan kemampuan sumber daya manusia tertentu untuk digunakan.

Secara umum, media pembelajaran dapat dikategorikan ke dalam tiga kategori umum, yaitu audio, visual, dan audio visual. Ketiga jenis media ini mengalami perkembangan guna memenuhi kebutuhan proses pembelajaran yang akan dikembangkan oleh pendidik. Media audio melibatkan pendengaran, seperti rekaman suara, podcast, atau musik, yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik melalui pendengaran.

Media visual melibatkan penglihatan, mencakup gambar, diagram, peta konsep, dan grafik, yang membantu siswa memvisualisasikan informasi dan untuk membantu pemahaman konsep. Sementara itu, media audio visual menggabungkan elemen suara dan gambar.

Teknologi audio-visual adalah cara membuat dan menyampaikan materi menggunakan peralatan dan elektronik yang menyajikan pesan audio dan visual. Pembelajaran audio visual mudah dikenali karena menggunakan perangkat keras dalam proses pengajaran. Perangkat keras ini memungkinkan proyeksi gambar langsung, pemutaran suara, dan tampilan visual berskala besar.⁴

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran secara lebih menarik dan interaktif. Hal ini dapat menumbuhkan keinginan dan minat baru bagi peserta didik untuk belajar. Hamalik dalam Wahyuningtyas menyatakan bahwa penggunaan media pengajaran dalam proses pembelajaran dapat memiliki efek psikologis terhadap peserta didik, seperti menumbuhkan keinginan dan minat baru, memotivasi dan mendorong kegiatan belajar.⁵ Minat siswa adalah salah satu faktor yang mempengaruhi pencapaian tujuan pembelajaran, namun banyak siswa memiliki minat belajar yang rendah, yang dapat diidentifikasi melalui berbagai gejala tingkah laku mereka selama pembelajaran.

⁴ Ahdar Ahdar dan Nusriani Nusriani, "Pengaruh Audio Visual Media Terhadap Minat Belajar Siswa," *TSAQIFA NUSANTARA: Jurnal Pembelajaran dan Isu-Isu Sosial* 2, no. 1 (2023). hal. 37, <https://doi.org/10.24014/tsaqifa.v2i1.20226>.

⁵ Bambang Suteng Sulasmono2 Rizki Wahyuningtyas, "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar," *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 2, no. 1 (2020), hal. 24, <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>.

Berdasarkan hasil obeservasi yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 1 Durenan khususnya di kelas X menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran oleh guru PAI masih jarang digunakan dan dikembangkan. Guru dalam mengajar lebih sering meggunakan metode ceramah dan menggunakan media konvensional dalam, yakni guru menjelaskan materi di depan siswa dan siswa mendengar serta guru menggunakan papan tulis dan buku LKS sebagai medianya. Selain metode ceramah guru juga sering menggunakan metode pengugasan, yaitu mengerjakan LKS. Alhasil siswa tidak berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran PAI, yang berujung pada ketidakpahaman mereka pada materi yang diajarkan dan tidak adanya timbal balik dalam bentuk pertanyaan yang diajukan oleh siswa kepada guru. Penjelasan guru yang bersifat lisan tanpa bantuan media yang menarik menyebabkan siswa merasa bosan, kelas juga terlihat hening atau bahkan gaduh, ngantuk, malas, dan ada beberapa siswa yang terlalu fokus dengan gadgetnya sehingga mereka kehilangan fokus, dan mata pelajaran menjadi tidak menarik sehingga siswa tidak bersemangat dan tidak tertarik pada proses pembelajaran.

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam pendidikan di Indonesia. Namun, di era digital ini pembelajaran PAI masih banyak diajarkan menggunakan metode konvensional yang kurang efektif. Dengan media dan teknologi yang tepat, pembelajaran PAI dapat menjadi lebih menarik dan interaktif sehingga memudahkan siswa dalam menyerap materi yang diajarkan. Oleh karena itu,

untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, diperlukan integrasi media dan teknologi dalam berlangsungnya pembelajaran PAI.⁶

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang mudah dan praktis digunakan oleh guru yaitu media audio visual berbasis *PowerPoint*. Media ini menggabungkan suara rekaman materi, musik, gambar, dan animasi yang disisipkan pada slide dan objek presentasi. Melalui media ini, guru dapat membantu siswa untuk melihat, mendengar, membandingkan, memahami, mengingat, dan membuktikan konsep-konsep yang mereka pelajari. Penyampaian materi melalui media audio-visual berbasis PowerPoint memanfaatkan perangkat teknologi komputer yang ditampilkan melalui LCD proyektor dan speaker untuk menghasilkan kualitas audio dan visual yang optimal.

Oleh karena itu pemanfaatan media audio-visual berbasis PowerPoint dalam proses belajar mengajar di kelas dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa, mempermudah penyampaian materi, dan diharapkan dapat membangkitkan minat belajar siswa.

Berangkat dari hal tersebut penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, **“Pengaruh Media Audio Visual Berbasis *PowerPoint* Terhadap Minat Belajar PAI Pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Durenan”**.

⁶ Adiyana Adam, “Integrasi Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Amanah Ilmu IAIN Ternate* 3, no. 1 (2023), hal. 14, <https://journal.iain-ternate.ac.id/index.php/amanah-ilmu/article/view/990>.

B. Identifikasi Masalah dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Permasalahan-permasalahan penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Audio Visual Berbasis PowerPoint Terhadap Minat Belajar PAI Pada Siswa Kelas X di SMAN 1 Durenan” dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- a. Integrasi media dan teknologi dalam pembelajaran masih belum optimal.
- b. Penggunaan media pembelajaran kurang variatif, proses pembelajaran masih menggunakan media konvensional.
- c. Peserta didik kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran PAI.
- d. Peserta didik terlihat pasif dalam mengikuti pembelajaran.
- e. Peserta didik merasa cepat bosan, sehingga menyebabkan mereka fokus sendiri dengan gadgetnya, bahkan bermain game ketika pembelajaran sedang berlangsung.

2. Pembatasan Masalah

Untuk mempermudah penelitian ini, penulis membatasi masalah yang diteliti sebagai berikut:

- a. Objek penelitian ini terbatas pada minat belajar siswa yang diajar menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis *powerpoint* dengan bantuan LCD proyektor.
- b. Subjek penelitian ini terbatas pada siswa kelas X di SMAN 1 Durenan tahun ajaran 2023/2024.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas maka perumusan masalah adalah:

1. Adakah pengaruh media audio visual berbasis *powerpoint* terhadap minat belajar PAI pada siswa kelas X di SMAN 1 Durenan?
2. Seberapa besar pengaruh media audio visual berbasis *powerpoint* terhadap minat belajar PAI pada siswa kelas X di SMAN 1 Durenan?
3. Faktor apa saja yang mempengaruhi penggunaan media audio visual berbasis PowerPoint dalam meningkatkan minat belajar PAI pada siswa kelas X di SMAN 1 Durenan?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh media audio visual berbasis *powerpoint* terhadap minat belajar PAI pada siswa kelas X di SMAN 1 durenan.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh media audio visual berbasis *powerpoint* terhadap minat belajar PAI pada siswa kelas X di SMAN 1 Durenan.
3. Untuk mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi efektivitas penggunaan media audio visual berbasis PowerPoint dalam meningkatkan minat belajar PAI pada siswa kelas X di SMAN 1 Durenan.

E. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan teori belajar, khususnya teori minat belajar. Penelitian ini dapat menunjukkan bahwa media audio visual berbasis *PowerPoint* dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI.

2. Secara praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang positif untuk meningkatkan kualitas lembaga pendidikan, termasuk para pendidik yang ada didalamnya, serta dan penentu kebijakan lembaga pendidikan, misalnya lembaga pendidikan perlu memberikan dukungan kepada para pendidik untuk menggunakan media audio visual berbasis *PowerPoint* dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat menjadi bahan acuan bagi guru dalam mengembangkan media yang berbasis teknologi informasi pada pembelajaran PAI, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

c. Bagi Siswa

Diharapkan dengan penelitian ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan media audio visual berbasis *powerpoint* dalam pembelajaran PAI.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Dengan penelitian ini peneliti lain dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai dasar untuk mengembangkan penelitian yang lebih lanjut tentang pengaruh media audio visual berbasis *PowerPoint* terhadap minat belajar. Peneliti lain dapat mengembangkan variabel variabel lain yang dapat mempengaruhi minat brlajar.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara atau jawaban sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Adapun hipotesis yang penulis ajukan adalah:

H_a: Ada pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual berbasis *powerpoint* terhadap minat belajar PAI siswa kelas X di SMAN 1 Durenan.

H₀: Tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan media audio visual berbasis *powerpoint* terhadap minat belajar PAI siswa kelas X di SMAN 1 Durenan.

G. Penegasan Istilah

1. Definisi Konseptual

a. Media Audio Visual

Media audio visual adalah jenis media pembelajaran yang memanfaatkan indra pendengaran dan penglihatan untuk menyerap informasi, sehingga pemahaman tidak hanya bergantung pada pemahaman kata-kata atau simbol-simbol tertulis, tetapi juga melibatkan pengalaman auditori dan visual dalam proses pembelajaran.⁷

b. Minat Belajar

Minat belajar adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Pada dasarnya, keinginan untuk belajar didasarkan pada penerimaan suatu hubungan antara diri sendiri dan sesuatu di luar diri sendiri. Semakin kuat atau kuat hubungan ini, semakin besar keinginan untuk belajar.⁸

2. Definisi Operasional

a. Media Audio Visual

Media audio visual adalah suatu bentuk media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang melibatkan dua indra sekaligus, yaitu pendengaran dan penglihatan dalam satu kegiatan atau proses. Media audio visual yang dimaksud adalah berbasis powerpoint

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), hal.32

⁸ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. (Jakarta: Rineka Cipta, 2021), hal.180

sebagai pengolah presentasi atau dokumen yang didalamnya terdapat pengelolaan teks, gambar, audio, video, animasi, efek, dalam bentuk slide. Media audio visual *powerpoint* ini berbantuan LCD proyektor untuk menampilkan visualisasinya, dan berbantuan *speaker active* untuk mendukung audionya. Materi yang disajikan dalam *powerpoint* dalam penelitian ini dikhususkan untuk materi akhlak.

b. Minat Siswa Terhadap Pembelajaran PAI

Minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dapat didefinisikan sebagai kecenderungan yang menetap dalam diri siswa untuk merasa tertarik pada pembelajaran PAI. Hal ini dapat tercermin dari perasaan senang siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI, ketertarikan yang dimiliki terhadap materi PAI, tingkat perhatian siswa terhadap proses pembelajaran PAI, dan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran PAI. Pengukuran minat siswa terhadap pembelajaran PAI dilakukan melalui penggunaan angket.

H. Sistematika Pembahasan

1. Bagian Awal

Pada bagian awal skripsi terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan,

halaman kata pengantar, halaman daftar isi, halaman daftar tabel, halaman daftar gambar, halaman daftar lampiran, halaman abstrak.

2. Bagian Inti (Utama)

Pada bagian inti (utama) skripsi terdiri dari 6 bab, yaitu:

a. Bab I Pendahuluan

Bab ini meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

b. Bab II Landasan Teori

Bab ini meliputi deskripsi teori, penelitian terdahulu, dan kerangka konseptual/kerangka berpikir penelitian.

c. Bab III Metode Penelitian

Didalam metode penelitian terdapat rancangan penelitian yang berisi pendekatan dan jenis penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

d. Bab IV Hasil Penelitian

Didalam Hasil penelitian terdiri dari deskripsi karakteristik data dan uraian tentang hasil uji instrumen dan pengujian hipotesis.

e. Bab V Pembahasan

Pada bab ini merupakan inti dari penelitian yaitu berisi tentang pembahasan mengenai masalah yang diteliti

f. Bab VI Penutup

Bab ini mencakup kesimpulan, implikasi penelitian dan penutup.

3. Bagian Akhir

Pada bagian akhir mencakup daftar rujukan dan lampiran-lampiran terkait dengan penelitian, daftar riwayat hidup bagi para penulis skripsi.