

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan adalah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.² Dalam undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1, menyebutkan bahwa:

“Berbicara tentang pendidikan, tentunya pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap kemajuan bangsa dan hidup manusia. Sehingga pendidikan bukan semata mata hanya untuk menciptakan generasi muda di masa depan tetapi juga untuk kehidupan anak yang berkembang saat ini dan menciptakan generasi muda berkualitas. Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa pendidikan diartikan sebagai usaha sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana dan proses belajar yang kondusif, sistematis, dan terarah guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan.”

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwasannya inti dari pendidikan adalah pembelajaran untuk perubahan kearah yang lebih baik. Pembelajaran tersebut pada dasarnya ialah untuk mengembangkan kreativitas dan minat peserta melalui bermacam-macam teknik dan interaksi serta pengalaman belajar. Faktor psikologis turut menentukan keberhasilan proses pendidikan adalah minat belajar.³

² Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Edisi Kedua, (Jakarta: Balai Pustaka, 1995), 23

³ Chairiyah, Nadziroh, Wachid Pratomo, Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Menggunakan Media Flashcard Powerpoint di SDN Berbah 2 Sleman, *Jurnal Perseda*, (Vol IV, No 1, April,2021), 47

Minat merupakan faktor utama dalam mengembangkan potensi peserta didik dan mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap proses pembelajaran. Peserta didik yang mempunyai minat terhadap salah satu mata pelajaran maka peserta didik tersebut akan belajar dengan bersungguhsungguh, seperti senang dalam mengikuti pelajaran dan rajin belajar baik disekolah maupun dirumah karena adanya daya tarik tersendiri bagi mata pelajaran yang disenangi. Apabila peserta didik tidak memiliki minat dalam mata pelajaran tersebut maka peserta didik tidak akan memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran tersebut sehingga mengakibatkan Pelajaran yang diajarkan tidak bisa dipahami oleh peserta didik. Para psikolog pendidikan mengemukakan bahwa kurangnya minat belajar dapat mengakibatkan rasa lelah dan berkeinginan untuk menghentikan aktivitas belajarnya.⁴

Minat belajar siswa bagaikan kunci utama dalam membuka gerbang pengetahuan dan kesuksesan dalam pembelajaran di kelas. Ibarat pelari yang bersemangat, minat belajar mendorong siswa untuk melangkah dengan antusias dan penuh gairah dalam proses belajar. Siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih mudah fokus, terlibat aktif, dan berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan minat belajar yang tinggi, siswa akan merasa senang dan termotivasi untuk menjelajahi materi pelajaran, mencari tahu lebih dalam, dan menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi,

⁴ Djali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), 122

mendorong mereka untuk berpikir kritis dan kreatif, serta meningkatkan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang membangkitkan dan memelihara minat belajar siswa. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti menggunakan metode pembelajaran yang menarik dan variatif, menghubungkan materi pelajaran dengan kehidupan nyata, dan memberikan penghargaan atas usaha dan prestasi siswa. Dengan demikian, minat belajar siswa dapat menjadi pendorong utama dalam mencapai tujuan pembelajaran dan membuka jalan menuju masa depan yang cerah bagi mereka.

Guru yang menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran di sekolah terkadang harus memutar otak agar timbul ide-ide baru supaya pembelajaran tidak membosankan saat di kelas. Beberapa guru tidak kreatif sehingga proses pembelajaran terjadi selalu sama atau monoton sehingga siswa tidak tertarik mengikuti pembelajaran dan memilih untuk tidak memperhatikan apa yang disampaikan guru di dalam kelas. Proses pembelajaran yang monoton atau tidak bervariasi sering terjadi di sekolah. Contoh pada mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang bisa dikatakan sangat kurang menarik minat peserta didik untuk mempelajarinya, karena pada mata pelajaran SKI ini metode yang digunakan kerap menggunakan metode ceramah atau cerita sehingga pembelajaran itu bersifat monoton atau cepat membosankan dan akhirnya memilih untuk tidak mendengarkan atau lebih buruk memilih untuk tidur di

kelas. Tidak bisa disangkal jika peran guru sangat penting untuk mengatur jalannya pembelajaran di kelas.

Berbicara masalah sejarah seringkali membuat peserta didik merasa cepat bosan dan jenuh ketika dihadapkan dengan mata pelajaran tersebut entah dari segi pembahasan yang membahas tentang kejadian dimasa lampau atau metode dan strategi yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi masih bersifat monoton. Dengan demikian, perlu adanya pengumpulan data terkait faktor penyebab kurangnya minat belajar peserta didik pada saat pelajaran SKI serta upaya apa saja yang bisa digunakan untuk mengatasi salah satu masalah pendidikan yang dialami oleh peserta didik. Upaya ini dimaksudkan agar tercipta pembelajaran yang aktif, inovatif, komunikatif, efektif serta menyenangkan dalam pembelajaran SKI.⁵

Berdasarkan pengamatan peneliti di MAS Roudlotul Mutaalimin Kanigoro bahwa dalam proses pembelajaran SKI, minat belajar siswa masih minim, seperti dalam menggunakan metode dan strategi pembelajaran tidak sesuai dengan materi yang diajarkan, tidak adanya motivasi peserta didik pada saat pembelajaran akan dimulai, penguasaan kelas yang dikatakan kurang bisa dilakukan oleh guru sehingga menyebabkan siswa yang duduk dibelakang ada yang bermain sendiri dan ada juga yang berbicara antar sesama temannya. Sehingga adanya kondisi seperti ini membuat proses

⁵ Ni'matul Fauziah, Faktor Penyebab Kejenuhan Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Pada Siswa Kelas XI Jurusan Keagamaan di MAN Tempel Sleman, *Jurnal Pendidikan Agama Islam* (Vol. X, No. 1, Juni 2013), 100

pembelajaran SKI berlangsung tidak sesuai dengan yang tujuan yang diharapkan, akibatnya siswa cepat merasa bosan, sering mengantuk dan keluar masuk kelas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, siswa tidak dapat menerima materi dengan baik sehingga akan berpengaruh terhadap nilai akhir siswa.⁶

Permasalahan yang terlihat pada kegiatan pembelajaran di MAS Roudlotul Mutaalimin Kanigoro masih terbatasnya media pendukung pembelajaran hp dan laptop karena adanya peraturan pondok yang tidak membolehkan membawa hp dan laptop. Bahkan pembelajaran hanya mengandalkan buku pegangan serta model-model pembelajaran yang dianggap menarik, tanpa memadukannya dengan media pembelajaran.⁷

Hal ini tentu menjadi suatu kesulitan bagi siswa untuk mengingat dan memahami kembali apa yang telah disampaikan oleh gurunya. Justru karena itu sudah seharusnya guru memberikan hal baru dengan menciptakan sistem dan suasana belajar yang lebih banyak melibatkan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Solusi terhadap masalah demikian adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran di MAS Roudlotul Mutaalimin Kanigoro.

Beberapa jenis media yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran di antaranya ialah media berbasis manusia,

⁶ Observasi Pribadi di MA Roudlotul Mutaalimin Kanigoro pada tanggal 29 April 2024 Pukul 09.30-10.00.

⁷ Observasi Pribadi di MA Roudlotul Mutaalimin Kanigoro pada tanggal 29 April 2024 Pukul 09.30-10.00.

misalnya: guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, field-trip; media berbasis cetak, misalnya: buku, workbook, penuntun; media berbasis visual, misalnya: bagan, grafik, gambar, slide; media berbasis audio-visual, misalnya: video, film, program slide-tape; dan media berbasis komputer, misalnya: pengajaran berbantuan komputer, interaktif video.⁸

Khusus penelitian ini peneliti mengambil media film animasi berbentuk audio visual yang merupakan media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar dalam animasi. Penggunaan film animasi dalam proses pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi proses pengajaran, serta penggunaan media pembelajaran khususnya animasi dapat meningkatkan daya tarik, serta meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, menarik perhatian peneliti untuk melakukan penelitian tentang bagaimana Pemanfaatan Media Film Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAS Roudlotul Mutaalimin Kanigoro. Oleh karena itu peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian terkait judul “Pemanfaatan Media Film Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAS Roudlotul Mutaalimin Kanigoro”.

⁸ Shella, Pengembangan Media Video Animasi Anti Kekerasan Verbal dalam Layanan Informasi di SMPN 1 SRENGAT Bimbingan dan Konseling , (2017), 3

B. Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah Pemanfaatan Media Film Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAS Roudlotul Mutaalimin Kanigoro. Pertanyaan penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana desain film animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa pembelajaran SKI di MA Roudlotul Mutaalimin Kanigoro?
2. Bagaimana konten film animasi dalam meningkatkan pembelajaran SKI di MA Roudlotul Mutaalimin Kanigoro?
3. Bagaimana evaluasi film animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Roudlotul Mutaalimin Kanigoro?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan fokus penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mendeskripsikan desain film animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran SKI di MA Roudlotul Mutaalimin Kanigoro.
2. Untuk mendeskripsikan konten film animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran SKI di MA Roudlotul Mutaalimin Kanigoro.

3. Untuk mendeskripsikan evaluasi film animasi dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MA Roudlotul Mutaalimin Kanigoro.

D. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah serta tujuan yang ingin di capai maka manfaat yang di harapkan dari penelitian ini ada dua yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat digunakan sebagai sumbangan pemikiran untuk mengembangkan dunia keilmuan dalam bidang pendidikan berdasarkan teori pendidikan yang berkaitan dengan mata pelajaran SKI.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan kajian oleh kepala sekolah dalam meningkatkan minat belajar siswa, sehingga meningkatkan kualitas dan mutu Lembaga Pendidikan.

- b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan bisa untuk memberikan input dan tambahan informasi bagi pihak MAS Roudlotul Mutaalimin Kanigoro untuk meningkatkan minat belajar peserta didik serta kualitas pembelajaran SKI.

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan siswa lebih tertarik dalam mempelajari materi SKI yang terkadang dianggap membosankan. Visualisasi materi melalui animasi dapat membantu siswa memahami konsep-konsep sejarah dan budaya Islam secara lebih mudah dan menyenangkan, sehingga meningkatkan pemahaman pada materi pelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Adanya penelitian ini, diharapkan menjadi rujukan bagi peneliti berikutnya yang ingin mengkaji lebih dalam tentang topik ini serta mengembangkannya kedalam fokus lain untuk memperkaa temuan penelitian yang lain.

E. Penegasan Istilah

Penegasan istilah ini diberikan guna untuk menghindari pembahasan yang meluas dan menghindari kesalapahaman dalam memahami istilah yang dipakai dalam penelitian yang berjudul “Pemanfaatan Media Film Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAS Roudlotul Mutaalimin Kanigoro”.

1. Secara Konseptual

a. Pemanfaatan

Pemanfaatan merupakan turunan kata dari kata “manfaat”, yang mendapat imbuhan pe-dan-an yang berarti proses, cara,

perbuatan memanfaatkan.⁹ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang artinya guna, faedah. Kemudian mendapatkan imbuhan pean yang berarti proses, cara, perbuatan, pemanfaatan. Dengan demikian pemanfaatan dapat diartikan suatu cara atau proses dalam memanfaatkan suatu benda atau objek.¹⁰ Menurut Poerwadarminto pemanfaatan adalah suatu kegiatan, proses, cara atau perbuatan menjadikan suatu yang ada menjadi bermanfaat. Istilah pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat yang berarti faedah, yang mendapat imbuhan pe-an yang berarti proses atau perbuatan memanfaatkan.¹¹ Jadi, dapat diambil kesimpulan bahwa pemanfaatan merupakan sebuah proses yang dilakukan untuk memperoleh sesuatu yang lebih baik, lebih bermanfaat, dan lebih bernilai.

b. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Media adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar

⁹ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2015), 710

¹⁰ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), 711

¹¹ Poerwadarminta W.J.S, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: PT. Balai Pustaka 2002), 125

yang kondusif di mana penerimaannya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.¹²

c. Media Film Animasi

Film animasi adalah media yang menggabungkan antara audio dan visual dengan penceritaan cerita menggunakan langkah animasi atau sering juga disebut dengan kartun. Munir menyatakan bahwa media animasi merupakan suatu bentuk media atau perantara untuk menyampaikan pesan didalamnya terdapat gambar atau tulisan yang disusun secara sistematis dalam setiap waktu berubah seolah-olah gambar atau tulisan tampak hidup.¹³ Menurut Sutopo animasi adalah menggambarkan objek yang bergerak agar kelihatan hidup. Animasi dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik jika digunakan secara tepat.¹⁴

d. Minat Belajar

Minat adalah kecenderungan seseorang untuk melakukan sesuatu perbuatan, misal memiliki minat untuk mempelajari atau melakukan sesuatu.¹⁵ Belajar adalah suatu proses atau upaya yang dilakukan setiap individu untuk mendapatkan perubahan tingkah laku, baik dalam bentuk pengetahuan, ketrampilan, sikap dan nilai positif sebagai suatu pengalaman dari berbagai materi yang telah

¹² Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2007), 7

¹³ Munir, *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), 317

¹⁴ Sutopo, Ariesto Hadi, *pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash*, (Jakarta: Selemba Infote, 2018), 2

¹⁵ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Imtima:PT Imperial Bhakti Utama, 2007), 63

dipelajari.¹⁶ Minat belajar adalah kecenderungan atau ketertarikan yang kuat dan berkelanjutan pada suatu objek atau kegiatan belajar. Minat belajar ini mendorong individu untuk secara aktif dan antusias dalam mempelajari sesuatu, sehingga mereka akan lebih mudah fokus, terlibat aktif, dan berpartisipasi dalam proses pembelajaran.

Minat belajar tidak hanya sebatas pada rasa senang atau suka, tetapi juga disertai dengan keinginan untuk mengetahui lebih dalam, memahami, dan menguasai objek atau kegiatan belajar tersebut. Minat belajar yang tinggi dapat meningkatkan motivasi belajar, sehingga individu akan lebih terdorong untuk mencapai tujuan belajarnya.

e. Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang dipelajari di sekolah-sekolah Islam, baik di tingkat dasar maupun menengah. Studi tentang riwayat hidup Rosulullah SAW, sahabat-sahabat dan imam-imam pemberi petunjuk yang diceritakan kepada murid-murid sebagai contoh teladan yang utama dari tingkah laku manusia yang ideal, baik dalam kehidupan pribadi maupun kehidupan sosial. Dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam merupakan perkembangan perjalanan hidup manusia Muslim dari masa ke masa dalam usaha bersayari'ah dan

¹⁶ Ahdar Djamaluddin dan Wardana, *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*, (Sulawesi Selatan : CV. Kaaffah Learning Center, 2019), 6

berakhlak serta dalam mengembangkan system kehidupan yang dilandasi oleh akidah.

2. Secara Oprasional

Judul penelitian ini adalah “Pemanfaatan Media Film Animasi dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAS Roudlotul Mutaalimin Kanigoro” adalah penggunaan media film animasi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Peneliti ingin mengetahui bagaimana film animasi dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MAS Roudlotul Mutaalimin Kanigoro, sehingga minat belajar siswa mengalami peningkatan pada mata pelajaran SKI dan tercapainya tujuan pembelajaran serta meningkatnya minat belajar peserta didik dalam pembelajaran. Penelitian ini mengungkapkan peneliti ingin mengetahui apakah penggunaan media film animasi dapat membuat siswa lebih tertarik untuk mempelajari SKI. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran SKI yang lebih menarik dan efektif, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami dan mengamalkan ajaran Islam.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam bab-bab yang terdiri dari sub-sub bab yang sistematikanya meliputi halaman sampul, halaman

judul, halaman pengesahan, motto, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar lampiran dan abstrak. Untuk memahami pembahasan skripsi ini perincian sistematikanya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan : Bab ini berisi tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan sebagai bagian awal penulisan setelah halaman sampul, halaman judul, prakata serta daftar isi.

Bab II Kajian Teori : Bab ini berisi tentang landasan teori yang terdiri dari deskripsi teori, dan penelitian terdahulu.

Bab III Metode Penelitian : Bab ini berisi tentang metode penelitian yang mencakup rancangan penelitian, kehadiran penelitian, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian : Bab ini berisi tentang paparan data, temuan penelitian, dan hasil penelitian.

Bab V Pembahasan : Bab ini berisi tentang pembahasan, memuat keterampilan antara pola-pola, kategori-kategori dan dimensi-dimensi, posisi temuan atau teori yang ditemukan terhadap teori-teori temuan sebelumnya, serta interpretasi dan penjelasan dari temuan teori yang diungkapkan dari lapangan.

Bab VI Penutup : Bab ini berisi tentang Kesimpulan dan saran