

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan karena hasil belajar dapat dijadikan sebagai tolak ukur untuk mengetahui seberapa jauh perubahan pada diri siswa setelah menerima pengalaman belajarnya yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru, baik berbentuk angka atau huruf yang didapat siswa setelah menerima materi pembelajaran melalui sebuah tes atau ujian yang disampaikan guru. Dari hasil belajar tersebut guru dapat menerima informasi seberapa jauh siswa memahami materi yang dipelajari.

Berkaitan dengan hal tersebut, peningkatan mutu pendidikan menjadi salah satu faktor yang sangat penting kaitannya dengan upaya meningkatkan hasil belajar siswa, karena di dalamnya terdapat beberapa komponen yang menjadi satu kesatuan fungsional yang saling berinteraksi, bergantung, dan berguna untuk mencapai suatu tujuan. Komponen itu adalah tujuan pendidikan, pendidik, anak didik, lingkungan pendidikan dan alat pendidikan. Kelima komponen pendidikan tersebut, akan terimplementasikan dalam proses

pembelajaran. Seseorang dikatakan telah belajar apabila dalam dirinya telah terjadi perubahan perilaku dari tidak tahu menjadi tahu yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor.

Tercapainya hasil belajar yang maksimal tergantung bagaimana proses pendidikan yang saat ini di jalankan. Kita ketahui bahwa pendidikan memiliki fungsi yang penting. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan di bidang pendidikan.

Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 (UU No.20/2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan di dalam Pasal 1 ayat 1 bahwa,

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.”

Perubahan dan perbaikan dalam bidang pendidikan meliputi berbagai komponen yang terlibat di dalamnya baik itu pelaksana pendidikan di lapangan (kompetensi guru dan kualitas tenaga pendidik), mutu pendidikan, perangkat kurikulum, sarana dan prasarana pendidikan dan mutu manajemen pendidikan termasuk perubahan dalam metode dan strategi pembelajaran yang lebih inovatif. Upaya perubahan dan perbaikan tersebut bertujuan membawa kualitas pendidikan Indonesia menjadi lebih baik.

Pendidikan yang dijalankan saat ini masih adanya berbagai hambatan, salah satu kasus yang terjadi yaitu guru kelas dihadapkan dengan hambatan dalam menyampaikan materi pembelajaran karena kurangnya alat/media sebagai bantuan. Selama ini para guru hanya mengandalkan buku sebagai proses pembelajaran. Padahal masih ada berbagai media yang dapat digunakan salah satunya adalah media pembelajaran berbasis internet. Dengan kata lain, pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan masih sangat minim.

Minimnya penggunaan media pembelajaran berbasis internet untuk pendidikan disebabkan banyak faktor, diantaranya sarana dan prasarana pendidikan yang masih sangat kurang terutama untuk masuknya internet ke sekolah. Faktor lainnya yaitu SDM, dalam hal ini guru maupun karyawan banyak yang masih buta terhadap internet. Tetapi faktor yang paling besar mengapa pengaksesan internet untuk pendidikan masih sangat minim adalah karena media pembelajaran berbasis web sendiri masih sangat sedikit. Hal ini bisa disebabkan karena memang masih jarang pengajar yang mengembangkan media pembelajaran berbasis web.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin berkembang pesat memungkinkan seseorang untuk melakukan eksplorasi data dan informasi secara lebih efektif dan praktis. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga telah membawa perubahan pesat dalam aspek kehidupan manusia untuk mencari dan mendapatkan informasi dengan mudah serta tidak terkendala oleh ruang dan waktu. Perkembangan tersebut telah dimanfaatkan

di berbagai negara, institusi, dan ahli untuk berbagai kepentingan termasuk untuk pendidikan atau pembelajaran.

Berbagai percobaan untuk mengembangkan perangkat pendidikan atau pembelajaran terus dilakukan. jika terdapat hal-hal yang tidak memungkinkan untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas, contohnya seperti ketika sedang terjadi pandemi Covid-19 seperti yang telah terjadi belakangan ini. *Microsoft Sway* merupakan salah satu media *website* yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembuatan bahan ajar. Maka dari itu, sangat penting mengembangkan suatu bahan ajar yang lebih efektif, inovatif, dan efisien. Seiring dengan perkembangan zaman, maka perkembangan teknologi pun semakin maju dan pembelajaran dapat dilakukan dengan jarak jauh tanpa harus dipengaruhi oleh ruang dan waktu. Kelebihan dari *Microsoft Sway* selain dapat digunakan sebagai bahan ajar jarak jauh dan dapat diakses melalui media perangkat apapun selagi tersambung dengan internet, *Microsoft sway* juga memiliki kelebihan yang lain yaitu mudah mengakses informasi yang ingin dibutuhkan secara cepat, karena bisa menambahkan berkas file, lampiran serta informasi google lainnya seperti google docs, sheet, form, kalender, video dari youtube dan lainnya. Selain itu, *Microsoft Sway* mudah digunakan untuk pemula karena dapat diakses secara gratis dan tidak menggunakan bahasa pemrograman. Pemanfaatan pentingnya implementasi *Microsoft Sway* pada proses pembuatan bahan ajar yaitu mengunggah materi pembelajaran,

memberikan tugas, memberikan pengumuman, serta mengunduh dan melihat tugas-tugas siswa.

Sekarang ini, hal yang paling utama dalam pendidikan adalah penggunaan media digital pada kegiatan pembelajaran. Dengan menggunakan media digital akan mampu meningkatkan kualitas belajar, karena selain mampu menarik keinginan siswa dalam belajar juga mampu meningkatkan mutu pendidikan. Dengan adanya media digital, guru akan lebih terbantu dalam memberikan pelajaran dan peserta didik pun terbantu dalam memahami pelajaran yang diberikan, sehingga penggunaan media digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media digital yang dapat diterapkan pada pembelajaran ialah *Microsoft Sway*.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SMP Negeri 10 Kota Serang, hasil belajar siswa belum maksimal. Hal ini dikarenakan upaya-upaya yang sudah dilakukan guru dalam menyampaikan pembelajaran kurang maksimal. Hal ini dilihat dari penggunaan media pembelajaran yang diterapkan oleh guru tidak dapat mendorong minat belajar siswa. Maka dari itu perlu diupayakan perubahan penerapan media pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil materi pelajaran Haji dan Umroh sebagai bahan kajian yang akan diteliti, karena materi Haji dan Umroh membutuhkan media yang dapat membantu siswa untuk memahami lebih dalam, yakni media yang dapat menampilkan audiovisual agar siswa tidak

hanya berimajinasi semata melainkan dapat melihat contoh konkret pelaksanaan Haji dan Umroh.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti berencana mengkaji masalah yang berkaitan dengan penerapan media pembelajaran. Dalam hal ini peneliti tertarik dengan *Microsoft Sway* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Maka dari itu, peneliti ingin melanjutkan penelitian dalam bentuk skripsi yang berjudul “Efektivitas Penerapan *Microsoft Sway* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Haji Dan Umroh Kelas 9 SMP Negeri 10 Kota Serang” sebagai judul penelitian.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, terdapat beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut:

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa di SMP Negeri 10 Kota Serang.
2. Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 10 Kota Serang masih kurang.
3. SDM di SMP Negeri 10 Kota Serang masih sangat kurang terhadap pengaksesan internet di Sekolah.
4. Proses Pembelajaran yang dilakukan oleh guru di SMP Negeri 10 Kota Serang kurang menarik minat belajar siswa karena minimnya penggunaan media pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini hanya dibatasi oleh Efektivitas Penerapan Microsoft Sway Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Haji Dan Umroh Kelas 9 SMP Negeri 10 Kota Serang. Maka dari itu fokus penelitian ini hanya pada “Efektivitas Penerapan *Microsoft Sway* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Haji dan Umroh Kelas 9 SMP Negeri 10 Kota Serang”.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas 9 SMP Negeri 10 Kota Serang?
2. Bagaimana efektivitas *Microsoft Sway* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada materi haji dan umroh kelas 9 SMP Negeri 10 Kota Serang?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas 9 SMP Negeri 10 Kota Serang.
2. Untuk mengetahui efektivitas *Microsoft Sway* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi haji dan umroh kelas 9 SMP Negeri 10 Kota Serang.

F. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Untuk siswa
 - 1) Proses belajar yang dialami siswa menjadi lebih aktif.
 - 2) Mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Untuk guru

- 1) Menjadi bahan kajian dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, mengembangkan media pembelajaran dan menambah kreatifitas dalam menerapkan media pembelajaran.
- 2) Mudah bagi guru untuk mengembangkan kompetensi yang dimiliki siswa.
- 3) Mengembangkan kemampuan guru sebagai pengajar
- 4) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi dasar agar proses Pembelajaran PAI dikelas semakin inovatif.

c. Untuk sekolah

- 1) Sebagai bahan pengembangan untuk pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.
- 2) Meningkatkan mutu dan kualitas sekolah di mata masyarakat.

2. Manfaat praktis

a. Manfaat untuk peneliti

- 1) Menambah kreatifitas dalam menentukan model/metode pembelajaran.
- 2) Memperoleh gelar sarjana di UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten.

b. Manfaat untuk universitas

Untuk menambah referensi yang bermanfaat bagi mahasiswa

c. Manfaat bagi peneliti berikutnya

Dapat menjadi referensi yang bermanfaat untuk memperhatikan beberapa hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini penulis membagi pembahasan dalam lima bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab Pertama: Pendahuluan, yang berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab Kedua: Tinjauan Pustaka yang berisi kajian teori, penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan pengajuan hipotesis.

Bab Ketiga: Metodologi penelitian yang berisi waktu dan tempat penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab Keempat: Hasil Penelitian dan Pembahasan yang berisi deskripsi pelaksanaan hasil penelitian dan pembahasan

Bab Kelima: yaitu penutup yang berisi kesimpulan dan saran-saran.