BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar teratur dan sistematis atau beraturan, yang dilakukan oleh orang-orang yang diberikan tanggung jawab seperti guru untuk memengaruhi anak agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan.[1] Dalam pendidikan terdapat pula tujuan pendidikan yang mesti dicapai.

Tujuan pendidikan itu sendiri adalah perubahan yang diharapkan pada subjek atau peserta didik setelah mengalami proses pendidikan baik tingkah laku individu dan kehidupan pribadinya maupun kehidupan masyarakat dan alam sekitarnya di mana individu itu hidup. Adapun tujuan dan cita-cita pendidikan antara satu negara dengan negara lain itu berbeda. Hal ini disebabkan karena sumber-sumber yang dianut sebagai dasar penentuan cita-cita itu berbeda.[2]

Adapun sistem pendidikan yang dianut oleh sistem pendidikan nasional negara kita adalah harus memenuhi 8 (delapan) standar nasional pendidikan, yaitu standar isi, proses, tenaga pendidik, penilaian, kompetensi lulusan, sarana prasarana, pengelolaan dan pembiayaan.

---

[1] Amir Daien Indrakusuma, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Surabaya: Usaha Nasional, 1973), 27.

[2] Binti Maunah, *Ilmu Pendidikan*, (Yogyakarta: Teras, 2009), 29

Terkait dengan standar proses, maka proses pembelajaran harus diselenggarakan dengan cara-cara yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembanagan fisik serta psikologis peserta didik.

Dalam proses belajar mengajar selain guru dan siswa, yang tak kalah penting adalah metode pembelajaran dan media pembelajaran. Metode pembelajaran dan media pembeljaran ini saling barkaitan. Pendekatan atau metode yang di rumuskan harus mampu mengoptimalkan minat belajar siswa, mengefektifkan proses belajar siswa dan mampu mengimbangi pesatnya teknologi yang berkembang.

Salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Proses belajar di kelas umumnya cenderung diarahkan kepada kemampuan anak untuk menghafal informasi. Selain itu pada saat pandemi virus *Covid-19* seperti sekarang ini, diharuskanlah pembelajaran jarak jauh atau daring. Maka dari itu dibutuhkanlah media pembelajaran berbasis teknologi.

Media pembelajaran pada era teknologi kini beragam. Banyak aplikasi atau *software* yang menawarkan arena pembelajaran. Di samping

itu, media dapat memudahkan guru pada saat proses pembelajaran. Sehingga pendidikan kini perlunya mengikuti alur zaman dan teknologi. Adapun manfaat daripada media pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya bahwa manfaat media pembelajaran secara khusus yaitu : (1) menangkap suatu objek atau peristiwa-peristiwa tertentu (2) Memanipulasi keadaan, peristiwa atau objek tertentu dan (3) Menambah gairah dan motivasi belajar siswa.[3]

Guru memegang penting dalam proses pembelajaran. Tentunya guru perlu untuk bisa menguasai kelas serta materi yang akan disampaikan. Dengan adanya media pembelajaran di era digital seperti ini tentunya memudahkan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran. Guru yang kreatif akan menciptakan suasana baru dalam pembelajaran. Sehingga siswa tidak merasa jenuh pada saat penyampaian materi yang dilakukan oleh guru. Dan pada era digital ini pula guru perlu menguasai atau melek akan teknologi. Kurang keterampilan pada guru pada saat penyampaian materi akan berdampak bagi siswa.

Salah satu aplikasi atau *software* yang bisa digunakan untuk pembelajaran ialah *Macromedia Flash 8*. *Macromedia Flash 8* merupakan aplikasi atau *software* yang bisa digunakan untuk media pembelajaran dengan animasi-animasi, tombol interaktif, warna gambar, serta animasi

---

[3] Wina Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2012), 70-72.

bergerak layaknya video. *Macromedia Flash 8* juga dapat digunakan sebagai media persentasi untuk pembelajaran. *Macromedia Flash 8* merupakan standar profesional yang digunakan untuk membuat animasi di web. Sejak keberadaanya pertama kali dan digunakan oleh beberapa situs web untuk membuat animasi intro dan permainan. Sehingga membuat banyak orang tertarik untuk menggunakannya.

Faktor utama untuk mencapai kesuksesan dalam segala bidang baik berupa studi, hobi, kerja dan aktivitas apapun adalah minat. Hilgard memberi rumusan tentang minat adalah kecenderungan yang tepat untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan.[4] Adapun minat belajar adalah proses penyesuaian diri atau tingkah laku siswa yang dilandasi rasa senang, ketertarikan terhadap suatu pelajaran untuk memperhatikan dan ikut terlinat dalam aktivitas belajar karena menyadari pentingnya atau bernilaianya hal yang dipelajari tersebut.

Beberapa contoh permasalahan yang ada dalam pembelajaran adalah kurangnya media ajar yang interaktif, menarik dan inovatif khususnya untuk materi-materi yang memerlukan hafalan seperti mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Sehingga mengurangi minat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Begitupun permasalahan yang terjadi di MTsN 2 Kabupaten Serang khususnya kelas IX (Sembilan)

---

[4] Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 57

dikarenakan media yang digunakan masih berupa buku LKS dan Buku Paket serta catatan. Proses pembelajaran khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada umumnya jarang menggunakan media berbasis teknologi atau aplikasi atau *software* terlebih pada pemelajaran jarak jauh seperti sekarang ini.

Dari permasalahan di atas, yang menjadi persoalan inti adalah pengaruh media *Macromedia Flash 8* dalam meningkatkan minat belajar siswa MTsN 2 Kabupaten Serang. Adapun judul penelitian ini adalah ***"Pengaruh Media Macromedia Flash 8 dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Studi Eksperimen di MTsN 2 Serang)".***

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah yang terkait dapat diidentifikasikan sebagai berikut :

1. Kurangnya kemauan dan partisipasi aktif siswa dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan guru, sehingga dapat menyebabkan berkurangnya keinginan siswa menguasai materi yang diajarkan.
2. Siswa kurang minat pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Penggunaan media pembelajaran berbasis komputer khusunya *Macromedia Flash 8* untuk mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam belum banyak digunakan oleh guru MTsN 2 Kabupaten Serang.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalahnya menitikberatkan pada:

1. Media pembelajaran yang akan diuji dipenelitian adalah *Macromedia Flash 8*.
2. Minat belajar siswa yang akan diuji yaitu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas VII di MTsN 2 Kabupaten Serang.
3. Adapun materi yang disampaikan yaitu "Kerajaan Samudera Pasai"

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana minat belajar siswa dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Kerajaan Samudera Pasai pada kelas IX di MTsN 2 Serang?
2. Apakah penggunaan media *Macromedia Flash 8* dapat meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Kerajaan Samudera Pasai di kelas IX di MTsN 2 Serang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dilaksanakan ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *Macromedia Flash 8* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas VII di MTsN 2 Kabupaten Serang.
2. Mengetahui perbedaan minat belajar siswa yang menggunakan media *Macromedia Flash 8* dan yang tidak menggunakan media *Macromedia Flash 8* pada mata pelajaran SKI materi Kerajaan Samudera Pasai di MTsN 2 Serang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Bagi Peneliti

a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang media *Macromedia Flash 8* dalam pembelajaran jarak jauh.

b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyelesaikan Strata satu (S1) untuk mendapat gelar S.Pd

2. Manfaat Bagi Pengguna

a. Bagi Sekolah

1) Memberi arah kinerja dalam pelaksanaan pembelajaran.

2) Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam rangka memajukan dan meningkatkan prestasi sekolah bahwa minat

belajar siswa dapat ditingkatkan dengan menggunakan media *Macromedia Flash 8*.

b. Bagi siswa

1) Memberikan masukan kepada siswa agar berperan akttif selama kegiatan pembelajaran terutama untuk aktif dalam memberi pertanyaan, tanggapan dan masukan.

2) Memberikan suasana baru dalam kegiatan belajar-mengajar didalam kelas.

c. Bagi Guru

1) Meningkatkan kinerja guru dalam pelaksanaan pembelajaran

2) Guru terampil menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi di masa pandemi ini.

3. Manfaat Bagi Lembaga

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya, sehingga penelitiaan yang dilakukan bisa menjadi penelitian yang lebih baik. Juga menjadi salah satu arsip bagi jurusan yang nantinya akan diperlukan.

4. Manfaat Bagi Pengembangan Ilmu

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengembangan ilmu pendidikan khususnya penggunaan media *Macromedia Flash 8* dalam meningkatkan minat belajar siswa di

dalam kelas. Serta memberi pengetahuan baru bagi peneliti dan Lembaga pendidikan untuk dijadikan acuan atau referensi pada masa yang akan datang.

G. Sistematika Penulisan

Dalam menyusun skripsi penulis membagi dalam lima bab, dengan sistematika pembahasan sebagai berikut.

BAB I Pendahuluan, terdiri atas: Latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II Tinjauan Pustaka, tentang pengertian media pembelajaran, prinsip media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, *macromedia flash 8*, minat belajar, hasil-hasil penelitian relevan, kerangka berfikir dan hipotesis.

BAB III Metodelogi Penelitian, terdiri atas : tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data.

BAB IV Hasil Penelitian, terdiri atas: deskripsi data, persyaratan analisis, hipotesis, dan pembahasan.

BAB V Penutup, yang meliputi: kesimpulan dan saran, yang berkaitan dengan topik pembahasan skripsi.