

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter dan potensi individu sehingga pendidikan menjadi alat strategis untuk meningkatkan taraf hidup manusia. Peningkatan mutu pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum yang diterapkan, tetapi juga oleh bagaimana proses pembelajaran tersebut berlangsung. Media pembelajaran merupakan aspek penting yang harus diperhatikan oleh tenaga pendidik karena media pembelajaran dapat memfasilitasi pembelajaran dan membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik. Dalam proses pembelajaran salah satu hal yang menunjang keberhasilan adalah dengan adanya media pembelajaran.<sup>1</sup>

Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang memudahkan proses pembelajaran dan memudahkan komunikasi antara guru dan siswa. Jika media pembelajaran yang dipilih tepat maka akan menjadi alat atau perantara yang sangat membantu guru dalam mengajar dan membuat pelajaran mudah diterima oleh siswa. Di zaman ini pembelajaran telah berkembang dengan sangat pesat karena teknologi saat ini jauh lebih maju dibandingkan sebelumnya. Penggunaan media pembelajaran juga mengalami banyak perkembangan, dari yang awalnya dibuat secara fisik hingga saat ini banyak dibuat secara online.<sup>2</sup> Perkembangan zaman ini juga mengubah kebiasaan seorang guru dalam mengajar. Guru mulai aktif menggunakan media berbasis digital dalam proses belajar mengajar.

Penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran selain menjadi perantara yang memudahkan proses pembelajaran dan memudahkan komunikasi antara guru dan siswa juga dapat membangkitkan keinginan dan minat belajar bagi siswa. Minat belajar adalah daya tarik yang membangkitkan rasa suka siswa untuk melakukan sesuatu hal dengan penuh semangat dalam proses dalam pembelajaran.<sup>3</sup> Menurut Rudi Hartono,

---

<sup>1</sup> Nurul Handawati, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Poster Berbasis Pendekatan Saintifik Terhadap Kemampuan Kognitif Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas V SDI Raulo Kec. Parigi Kab. Gowa," *Skripsi*, 2021, 6.

<sup>2</sup> Ilmi Zajuli Ichsan et al., "Pembelajaran IPA Dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Pada SD, SMP, SMA Di Tambun Selatan, Bekasi," *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)* 2, no. 2 (2018): 131, <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>.

<sup>3</sup> Afolo Zebua and Petrus Posma Silaban, "Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Minat Belajar Siswa Kristen SMP Negeri 41 Medan," *ILLUMINATE: Jurnal Teologi Dan Pendidikan Kristiani* 6, no. 2 (2023): 141–59, <https://doi.org/10.54024/illuminate.v6i2.222>.

Indikator minat belajar termasuk rasa suka atau senang dengan aktivitas belajar, rasa ketertarikan untuk belajar, kesadaran untuk belajar tanpa disuruh, partisipasi aktif, dan perhatian yang besar terhadap materi pelajaran. Minat belajar juga didefinisikan sebagai perhatian, rasa suka, dan ketertarikan seseorang (siswa) terhadap belajar, yang ditunjukkan dengan partisipasi aktif, keinginan untuk belajar dengan baik, dan perhatian yang besar terhadap materi pelajaran.<sup>4</sup>

Minat belajar merupakan modal awal siswa untuk mencapai keberhasilan dalam pembelajaran dan mendorong siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Terlebih bagi para peserta didik yang menginjak masa remaja yaitu para siswa yang menduduki sekolah menengah atas maka minat belajar menjadi faktor yang perlu diperhatikan secara khusus karna banyak hal-hal yang dirasa lebih menarik dari pada kegiatan belajar di kelas. Maka dari itu, sangat penting bahwa minat belajar siswa diperhatikan selama proses pembelajaran karena tanpa minat belajar maka proses pembelajaran tidak akan berhasil dengan baik.

Berdasarkan hasil observasi pra-penelitian, peneliti menemukan bahwa siswa kelas X SMK Negeri 1 Pandeglang kurang menunjukkan semangat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa terhadap penjelasan guru, rendahnya antusiasme saat diskusi, serta kecenderungan menunda tugas yang diberikan. Seharusnya seorang siswa menunjukkan antusiasme melalui mendengarkan penjelasan guru dengan seksama, mencatat materi, fokus pada pembelajaran dan menghindari hal-hal yang tidak berkaitan dengan materi pembelajaran.

SMK Negeri 1 Pandeglang merupakan sekolah yang memfasilitasi para siswanya dengan sarana dan prasarana yang baik dalam menunjang kegiatan pembelajaran seperti laboratorium komputer, jaringan wifi, perpustakaan, infocus dan lain sebagainya. Tidak hanya itu, siswa pun diberi kemudahan untuk mengakses teknologi seperti diperbolehkan membawa *handphone* dan laptop. Namun hal tersebut belum dimanfaatkan secara optimal oleh seluruh tenaga pendidik dalam melakukan aktivitas belajar mengajar di kelas termasuk guru mata pelajaran PAI & Budi Pekerti, masih banyak guru yang hanya melakukan kegiatan mengajar hanya dengan menjelaskan materi lalu memberikan tugas kepada siswa, padahal sudah difasilitasi oleh akses teknologi yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran guna meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dapat menjadi

---

<sup>4</sup> Rudi Hartono, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas Viii Di Smp Negeri 1 Binamu" (Universitas Muhammadiyah Makassar, 2019).

faktor rendahnya minat belajar siswa karna penggunaan media pembelajaran tetap harus dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat belajar.<sup>5</sup> Guru dituntut untuk dapat memanfaatkan alat-alat yang tersedia di sekolah atau yang sesuai dengan perkembangan zaman guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Meskipun guru menjadi penghubung utama dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas, pemanfaatan media atau alat bantu lainnya tetap diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang lebih dinamis dan efektif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penggunaan media pembelajaran interaktif dipandang mampu untuk memberikan pengaruh yang signifikan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan juga sebagai bentuk pengembangan profesional guru dalam penggunaan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran interaktif adalah sarana yang memadukan berbagai elemen multimedia, seperti teks, audio, video, dan animasi, yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam konten pembelajaran. Ciri utamanya terletak pada interaktivitas dan kendali pengguna selama proses belajar.<sup>6</sup> Maka dari itu peneliti memilih media pembelajaran interaktif yang diharapkan dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan materi yang ditunjukkan. Penggunaan media pembelajaran interaktif dapat melalui beberapa aplikasi online yang tersedia secara gratis, salah satunya adalah platform Genially.

Genially adalah platform pembelajaran yang menawarkan berbagai fitur interaktif, seperti presentasi, video pembelajaran, poster elektronik, game edukasi, serta beragam bahan ajar interaktif lainnya.<sup>7</sup> Keberagaman fitur yang ditawarkan menjadi salah satu alasan peneliti memilih Genially sebagai alat untuk menyampaikan materi agar lebih menarik dan tidak monoton. Platform Genially dilengkapi dengan gambar dan teks yang atraktif, sehingga dapat meningkatkan minat siswa dalam memperhatikan materi sekaligus mengurangi rasa bosan selama proses pembelajaran.<sup>8</sup> Jadi, pembelajaran yang

---

<sup>5</sup> Surdaya Juniawan et al., "Meningkatkan Minat Belajar Siswa Menggunakan Metode Pembelajaran Konvensional Dalam Pembelajaran Matematika," *Metakognisi Jurnal Kajian Pendidikan* 5, no. 2 (2023): 125–30, <https://doi.org/10.57121/meta.v5i2.69>.

<sup>6</sup> Aisyah Ali et al., "Media Pembelajaran Interaktif : Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Di Sekolah Dasar," ed. Sepriano Sepriano Efitra Efitra, Nurma Yunita (PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024).

<sup>7</sup> Nailah Fatma and Ichsan, "Penerapan Media Pembelajaran Genially Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Di SD Muhammadiyah," *Genderang Asa: Journal of Primary Education* 3, no. 2 (2022): 50–59, <https://doi.org/10.47766/ga.v3i2.955>.

<sup>8</sup> Nurlaily Khoirun Ni'mah, Warsiman Warsiman, and Titik Hermiati, "Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Melalui Media Genially Dalam Pembelajaran Daring Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 5 Malang," *Jurnal Metamorfosa* 10, no. 1 (2022): 1–10, <https://doi.org/10.46244/metamorfosa.v10i1.1731>.

dilaksanakan dengan berbantuan media pembelajaran interaktif berbasis Genially diharapkan bisa membangkitkan semangat belajar siswa, meningkatkan antusias saat diskusi serta melibatkan banyak partisipasi aktif siswa saat proses pembelajaran.

Seluruh mata pelajaran, termasuk mata pelajaran PAI & Budi Pekerti, dapat memanfaatkan media pembelajaran interaktif yang dirancang menggunakan Genially. Dengan pendekatan bimbingan, pengajaran, praktik, pengamatan, dan pembiasaan maka akan dapat mencapai tujuan dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu untuk meningkatkan pemahaman, keimanan, penghayatan, dan pengamalan peserta didik tentang agama Islam, sehingga menjadi manusia Muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, keluarga, dan masyarakat.<sup>9</sup>

Menurut Alza Nabel Zamzami & Raharjo dalam penelitiannya yang berjudul *Penggunaan Platform Genially dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang*, mengatakan bahwa penggunaan platform genially dalam mata pelajaran PAI & Budi pekerti maka dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, membantu pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep agama Islam, serta mendorong partisipasi aktif dalam diskusi dan refleksi. Genially dapat menyajikan materi secara visual dan interaktif, membuat pembelajaran agama Islam lebih menarik dan memotivasi. Penggunaan Genially juga memungkinkan untuk membuat lingkungan belajar yang lebih beragam.<sup>10</sup>

Dalam rangka membantu guru memecahkan masalah dalam pembelajaran tersebut, peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh dengan pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada mata pelajaran PAI & Budi Pekerti terhadap minat belajar peserta didik. Dalam penelitian ini, fokus penelitian tertuju pada SMK Negeri 1 Pandeglang, yang dipilih sebagai lokasi penelitian. Peneliti memilih lokasi penelitian tersebut karna sebelumnya sudah melakukan observasi saat melakukan kegiatan Program Pengenalan Lembaga Pendidikan Integratif (PLP Integratif) yang merupakan program pendidikan perpaduan antara praktik keguruan dan pengabdian kepada masyarakat.

---

<sup>9</sup> Tatang Hidayat and Makhmud Syafe'i, "Peran Guru Dalam Mewujudkan Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah," *Rayah Al-Islam* 2, no. 01 (2018): 101–11, <https://doi.org/10.37274/rais.v2i01.67>.

<sup>10</sup> Alza Nabel Zamzami and Raharjo, "Penggunaan Platform Genially Dan Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 2 Semarang," no. 3 (2024).

Dengan demikian, berdasarkan pemaparan diatas mengingat pentingnya minat dalam belajar siswa maka penulis memilih judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Genially terhadap Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMK Negeri 1 Pandeglang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, beberapa identifikasi yang ditemukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Rendahnya minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran PAI & Budi Pekerti
2. Terdapat berbagai sarana teknologi di SMK Negeri 1 Pandeglang namun belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pembelajaran oleh guru dalam proses pembelajaran PAI & Budi Pekerti
3. Guru tidak memberikan siswa kesempatan untuk belajar mengenai pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran

## **C. Batasan Masalah**

Merujuk kepada latar belakang dan identifikasi masalah di atas, untuk menghindari meluasnya pembahasan penelitian maka penulis memberikan batasan masalah pada pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Genially terhadap minat belajar siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas X SMK Negeri 1 Pandeglang.

## **D. Rumusan Masalah**

Didasarkan pada latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, dengan demikian rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X SMK Negeri 1 Pandeglang?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X SMK Negeri 1 Pandeglang?
3. Adakah pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Genially terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X SMK Negeri 1 Pandeglang?

## **E. Tujuan Penelitian**

Sejalan dengan masalah yang telah dirumuskan penulis, maka tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Genially pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X SMK Negeri 1 Pandeglang
2. Untuk mengetahui minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X SMK Negeri 1 Pandeglang
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Genially terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas X SMK Negeri 1 Pandeglang

## **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat kepada semua pihak berikut ini:

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia dan dapat memberikan manfaat terkait media pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan agama islam dan Budi Pekerti

### **2. Manfaat Praktis**

#### a) Bagi peneliti

Penelitian ini dilaksanakan sebagai bagian dari tugas akhir semester dan bertujuan untuk memperluas pengetahuan dan pemahaman dalam menerapkan media pembelajaran interaktif sebagai bagian dari upaya peningkatan minat proses pembelajaran di sekolah, terutama dalam persiapan menjadi seorang guru di masa depan.

#### b) Bagi siswa

Untuk para siswa, informasi ini bisa menjadi pendorong untuk meningkatkan minat belajar mereka, sehingga mereka lebih semangat dan antusias dalam memahami materi dalam proses pembelajaran.

#### c) Bagi guru

Manfaat dari penelitian ini bagi guru adalah kemampuan untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif berbasis Genially guna meningkatkan minat belajar siswa selama proses pembelajaran.

d) Bagi sekolah

Penelitian ini memberikan manfaat bagi sekolah dengan memberikan rekomendasi untuk menerapkan media pembelajaran interaktif berbasis Genially sebagai dukungan untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam proses pembelajaran.

e) Bagi peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dan referensi terhadap penelitian yang relevan.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Untuk memudahkan penyusunan laporan penelitian ini, peneliti membagi menjadi lima bab. Kelima bab tersebut terdiri dari:

**BAB I.** Pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika pembahasan.

**BAB II.** Kajian teoritik, kerangka berpikir dan hipotesis penelitian, meliputi: media pembelajaran interaktif yang meliputi: pengertian media pembelajaran interaktif, jenis-jenis media pembelajaran, manfaat penerapan media pembelajaran, pengertian Genially, kelebihan dan kekurangan Genially. Minat belajar siswa yang meliputi: pengertian, faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar, indikator minat belajar. Pendidikan agama Islam dan budi pekerti yang meliputi: pengertian Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti, ruang lingkup PAI, tujuan PAI dan Budi Pekerti. Kerangka berpikir, penelitian terdahulu dan hipotesis penelitian.

**BAB III.** metodologi penelitian, meliputi: tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, variabel penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data dan hipotesis statistik.

**BAB IV.** Hasil penelitian dan pembahasan, meliputi: deskripsi hasil, uji persyaratan analisis, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian.

**BAB V.** Penutup, meliputi: kesimpulan dan saran.