

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah dan Penegasan Judul

Pendidikan merupakan salah satu aspek fundamental dalam kehidupan. menyebutkan bahwa pendidikan diartikan sebagai suatu kegiatan yang sistematis dan sistematis terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik. Sistematis karena proses pendidikan berlangsung melalui tahap-tahap berkesinambungan (prosedural) dan sistemik oleh karena berlangsung dalam semua situasi kondisi, di semua lingkungan yang saling mengisi (lingkungan rumah, sekolah, dan masyarakat).¹ Pendidikan memperhatikan kesatuan aspek jasmani dan rohani, aspek diri (individualitas) dan aspek sosial, aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, serta segi serba keterhubungan manusia dengan dirinya (konsentris), dengan lingkungan sosial dan alamnya (horizontal), dan dengan Tuhannya.

Proses pendidikan melibatkan banyak unsur-unsur pendidikan yaitu subjek yang dibimbing (peserta didik), orang yang membimbing (pendidik), interaksi antara peserta didik dengan pendidik (interaksi edukatif), kearah mana bimbingan ditujukan (tujuan pendidikan), pengaruh yang diberikan dalam bimbingan (materi pendidikan), cara yang digunakan dalam bimbingan

¹ U.T. Sulo, *Pengantar Pendidikan Edisi Revisi*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2005), hlm.

(alat dan metode) serta lingkungan pendidikan (tempat) dimana peristiwa bimbingan berlangsung.²

Unsur proses belajar dalam proses pendidikan memegang peranan yang vital. Dalam prakteknya, salah satu unsur penting dalam pendidikan adalah interaksi edukatif atau yang biasa disebut dengan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM). Belajar dapat diartikan sebagai aktivitas pengembangan diri melalui pengalaman, bertumpu pada kemampuan diri belajar dibawah bimbingan pengajar. Sedangkan mengajar diartikan sebagai aktivitas mengarahkan, memberikan kemudahan bagaimana cara menemukan sesuatu (bukan memberi sesuatu) berdasarkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik.

Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan dan pengalaman. Sehingga dari kata tersebut mengandung makna bahwa belajar merupakan sebuah perubahan yang direncanakan secara sadar melalui suatu program yang disusun untuk menghasilkan perubahan perilaku positif tertentu. Intinya bahwa belajar adalah perubahan. Hasil belajar diukur berdasarkan terjadi-tidaknya perubahan tingkah laku atau permodifikasian tingkah laku yang lama menjadi tingkah laku yang baru.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari yang melibatkan individu secara keseluruhan baik fisik maupun psikis untuk mencapai tujuan. Belajar adalah suatu proses yang menitikberatkan proses pembangunan ingatan, retensi, pengolahan informasi dan aspek-aspek yang bersifat intelektualitas lainnya. Informasi yang baru

² *Ibid.*, hlm. 52

maupun yang telah ada pada dirinya mengalami serangkaian proses yang dapat menghasilkan informasi atau pengetahuan baru yang lebih valid kebenarannya. Proses pembelajaran memegang peranan penting dalam menghasilkan kualitas lulusan. Hal utama yang harus diperhatikan oleh *stakeholders* pendidikan adalah menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Banyak aspek yang dapat mempengaruhi kualitas pendidikan, antara lain: pengajar yang profesional dan berkualitas dengan kualifikasi yang diamanatkan oleh undang-undang, penggunaan metode mengajar yang menarik dan bervariasi, perilaku belajar peserta didik yang positif, kondisi, dan suasana belajar yang kondusif untuk belajar serta penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam mendukung proses belajar mengajar. Seringkali dalam penelitian pendidikan penggunaan metode, model, pendekatan, perilaku peserta didik dan suasana belajar dijadikan subjek penelitian dalam mengatasi permasalahan pembelajaran maupun peningkatan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran seringkali dikesampingkan kalau digunakanpun fungsinya hanya sebagai pelengkap proses belajar mengajar.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Selama kegiatan belajar mengajar, dibutuhkan adanya interaksi antara tenaga pendidik dan peserta didik, agar peserta didik dapat menyerap materi pelajaran dengan optimal. Sebagai tenaga pengajar dan pendidik yang secara langsung terlibat dalam proses belajar mengajar, tenaga pendidik memegang peran penting dalam mengarahkan peserta didik mencapai hasil belajar yang maksimal. Salah satu kemampuan

yang diharapkan dikuasai oleh tenaga pendidik adalah bagaimana mengajarkan konsep materi yang diajarkan dengan baik. Hal ini dapat didukung dengan pemilihan media pembelajaran yang relevan dengan kompetensi dasar.

Media pembelajaran memiliki manfaat khusus yang dapat kita jadikan pertimbangan sebagai subjek penelitian, diantaranya:

- 1) Penyampaian materi dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih menarik.
- 3) Proses belajar peserta didik lebih interaktif.
- 4) Jumlah waktu proses belajar mengajar dapat dikurangi.
- 5) Kualitas belajar peserta didik dapat ditingkatkan.
- 6) Proses belajar dapat terjadi dimana saja.
- 7) Peran tenaga pendidik dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif.

Salah satu faktor yang mempengaruhi menurun/rendahnya hasil belajar disebabkan oleh penggunaan media dalam penyajian materi yang kurang bervariasi, bahkan beberapa tenaga pendidik tidak menggunakan media pembelajaran, hal ini terlihat dari kecenderungan pengajaran lebih monoton pada metode konvensional, sehingga peserta didik menjadi bosan dan kurang memahami konsep yang diajarkan.

Dalam proses pembelajaran masih banyak tenaga pendidik yang menggunakan media sederhana yaitu media yang bersumber dari buku, dominasi tenaga pendidik dalam proses pembelajaran menyebabkan peserta

didik lebih bersifat pasif sehingga mereka lebih banyak menunggu sajian tenaga pendidik dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan atau sikap yang mereka butuhkan.

Perkembangan teknologi informasi telah mempengaruhi penggunaan berbagai jenis media, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Pengajar diharapkan dapat menggunakan alat-alat atau perlengkapan tersebut secara efektif dan efisien dalam pembelajaran di kelas. Pengajar sebagai tenaga profesional dituntut untuk selalu mengembangkan diri sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk itu, pengajar mulai berusaha membiasakan diri menggunakan berbagai peralatan-peralatan seperti LCD, CD, VCD, Video, Komputer dan internet dalam pembelajaran dikelas, dengan berbagai program pembelajaran yang dapat dikembangkan.³

Komputer termasuk salah satu media pembelajaran. Penggunaan komputer dalam pembelajaran merupakan aplikasi teknologi dan pendidikan. Pada dasarnya teknologi dapat menunjang proses pencapaian tujuan pendidikan. Pemanfaatan media pembelajaran dengan memanfaatkan program *microsoft power point* dilakukan dengan mengemas materi ajar secara menarik, singkat, padat dan efektif, *power point* memiliki fasilitas *custom animation* yang sangat lengkap.

Media pembelajaran tidak akan mendapat perhatian dari peserta didik ketika media yang dibuat tidak bersifat menarik, menantang, dan

³ H. A. H. Sanaky, *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2013), hlm. 43

menyenangkan. Interaktif, menarik, menantang, dan menyenangkan merupakan syarat pokok yang harus dipenuhi dalam pengembangan media. Interaktif memberikan kesan apa yang dapat dilakukan peserta didik terhadap media, menarik berkaitan dengan visualisasi dari media dan menantang memberikan makna konflik kognitif dan rasa keingintahuan peserta didik, menyenangkan mengubah situasi belajar jadi lebih hidup dan bermakna. Manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat, sedangkan dari yang dilihat hanya 30%, dari yang didengarkannya hanya 20%, dan dari yang dibaca hanya 10%. Hasil ini memperkuat saya untuk melakukan penelitian sejauh mana media pembelajaran *power point* dapat menyerap proses belajar mengajar. Media adalah setiap orang, bahan, alat atau peristiwa yang dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan pebelajar untuk menerima penentuan, keterampilan, dan sikap. Dari pengertian diatas tenaga pendidik, buku ajar, dan lingkungan adalah media.

Media adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.⁴ Untuk membawa pesan kepada peserta didik pengajar dapat menggunakan program aplikasi *power point*. Program aplikasi *power point* merupakan program untuk membuat presentasi yang dapat dipergunakan untuk membuat program pembelajaran, sehingga program yang dihasilkan pun akan cukup menarik dengan komposisi warna dan animasi yang digunakan. Dengan *microsoft power point* program komputer, seorang

⁴ Rusman, *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm. 34

pengajar dapat mendesain berbagai program pembelajaran sesuai dengan materi, metode, dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.⁵

Media *power point* sering digunakan dalam praktek pembelajaran. Akan tetapi penggunaannya masih sangat sederhana dan belum dimaksimalkan secara detail dengan *tools* yang tersedia di *power point* tersebut. Padahal, *power point* sendiri memiliki berbagai fitur pendukung yang dapat menunjang tampilan menjadi lebih menarik bagi peserta didik, diantaranya dengan *power point* tenaga pendidik dapat memberikan sentuhan animasi dalam *power point* bahkan bisa menambahkan video di dalamnya untuk menambahkan kreasi yang dapat mengundang perhatian peserta didik. Media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point* pada saat ini sangat diperlukan dan dalam hal ini kondisi pada proses pembelajaran di sekolah menggunakan sistem Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dikarenakan terjadinya Pandemic Covid-19 yang membuat proses tatap di sekolah tidak bisa dilaksanakan.

Fikih membahas tentang cara beribadah dan muamalah, sesuai yang tersurat dalam Al-Qur'an dan Sunnah. Dalam Islam, terdapat empat mazhab dari Sunni yang mempelajari tentang fikih.

Seseorang yang sudah menguasai ilmu fikih disebut Fakih. Sebagian ahli fikih membagi 4 pembahasan utama, yakni; *rubu' ibadat*, *rubu' mu'amalat*, *ru'bu munakahat*, dan *ru'bu djinajat*. Namun sebagian ahli fikih lainnya membagi pembahasan fikih pada dua aspek saja, yaitu *ru'bu ibadat* dan *ru'bu mu'amalat*.

⁵ *Ibid.*, hlm 98

Hasil belajar adalah sebagai terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap dan keterampilan. Perubahan tersebut dapat diartikan sebagai terjadinya peningkatan dan pengembangan yang lebih baik dari sebelumnya dan yang tidak tahu menjadi tahu. Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil maksimum yang telah dicapai oleh seseorang siswa setelah mengalami proses belajar mengajar dalam mempelajari materi pelajaran tertentu. Hasil belajar tidak mutlak berupa nilai saja, akan tetapi dapat berupa perubahan, penalaran, kedisiplinan, keterampilan dan lain sebagainya yang menuju pada perubahan positif.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian guna mengetahui seberapa pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *microsoft power point* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fikih. Sesuai dengan acuan tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Microsoft Power Point* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Negeri 2 Kotabaru”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah penulis pilih diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana media pembelajaran berbasis *microsoft power point* pada mata pelajaran Fikih kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotabaru?

2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotabaru?
3. Apakah penggunaan media pembelajaran *Microsoft Power Point* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa di MTs Negeri 2 Kotabaru?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan jawaban atau sasaran yang ingin dicapai penulis dalam sebuah penelitian. Oleh sebab itu, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana media pembelajaran *microsoft power point* pada mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri 2 Kotabaru.
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih di MTs Negeri 2 Kotabaru.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *microsoft power point* terhadap hasil belajar peserta didik.

D. Alasan Memilih Judul

1. Pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar. Maka, dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan.
2. Media pembelajaran *Microsoft Power Point* merupakan salah satu komponen pendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Selama kegiatan belajar mengajar, dibutuhkan adanya interaksi antara pengajar dan peserta didik, agar peserta didik dapat menyerap materi pelajaran

dengan optimal. Dalam hal ini proses belajar mengajar di sekolah tidak bisa dilaksanakan, karena terjadi Pandemic Covid-19. Maka dari itu media pembelajaran berbasis *Microsoft Power Point* sangat diperlukan dalam menunjang proses belajar mengajar.

3. Penting diketahui hasil ini dapat menjadi salah satu patokan bagi pendidik untuk mengetahui sejauh mana proses pembelajaran yang dilakukan dapat mengembangkan potensi peserta didik.

E. Signifikan Penelitian

Penelitian ini akan membantu untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *microsoft power point* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Fiqih. Adapun pelaksanaan penelitian ini akan bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini sebagai dasar pengembangan kajian ilmu media pembelajaran *Microsoft power point*.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi tenaga pendidik memberikan inspirasi untuk berinovasi dengan media pembelajaran *microsoft power point*.
- b) Bagi peserta didik akan mengalami pengalaman belajar yang menarik karena media pembelajaran *microsoft power point* dapat memberikan pembelajaran yang menarik.

- c) Bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai bahan penelitian lebih lanjut dengan menambah permasalahan lain.
- d) Bagi pengambil kebijakan sebagai masukan atau saran agar dapat mengambil keputusan yang tepat dengan rujukan penelitian ini.

F. Anggapan Dasar dan Hipotesis

1. Anggapan Dasar

Dalam pelaksanaan pendidikan dan upaya media pembelajaran yang digunakan oleh guru di sekolah, media pembelajaran secara umum berfungsi sebagai pesan yang disampaikan oleh guru kepada murid dalam mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan secara khusus media pembelajaran berfungsi sebagai berikut:

- a) Untuk menarik perhatian murid.
- b) Untuk memperjelas penyampaian pesan.
- c) Untuk mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan biaya.
- d) Untuk menghindari adanya verbalisme dan salah tafsir.
- e) Untuk mengaktifkan dan mengefektifkan kegiatan belajar murid.⁶

Pengertian Fikih secara bahasa artinya pemahaman yang benar tentang apa yang diharapkan.⁷ Sedangkan secara istilah, fikih artinya

⁶ Usep Kustiawan. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, (Gunung Samudra, 2016), hlm. 6.

⁷ Abu Ameenah Bilal.. *The Evolution of Fiqh*, (Riyadh: International Islamic Publishing House, 2006), hlm. 15.

pengetahuan tentang hukum-hukum syariat praktis berdasarkan dalil-dalil rincinya. Hukum-hukum syariat ada yang diketahui secara pasti dari dalil yang meyakinkan dan ada yang diketahui secara dugaan. Masalah-masalah ijtihad yang menjadi bahan perbedaan pendapat di kalangan ulama adalah masalah dugaan karena jika diketahui secara yakin, maka pasti tidak ada perbedaan pendapat.⁸

Media pembelajaran *Microsoft Power Point* yang digunakan oleh Guru mata pelajaran fikih kelas VIII di MTs Negeri 2 Kotabaru dilihat memiliki pengaruh pada nilai siswa tersebut.

2. Hipotesis

Hipotesis dibedakan menjadi dua yaitu (1) Hipotesis nihil atau nol (H_0) yaitu hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antar variabel; serta (2) Hipotesis alternatif atau hipotesis kerja (H_a).

Berdasarkan anggapan dasar di atas, maka dapatlah dibuat suatu hipotesis yaitu sebagai berikut:

1. H_0 = Penggunaan media pembelajaran *microsoft power point* tidak berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.
2. H_a = Penggunaan media pembelajaran *microsoft power point* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar.

⁸ Muhammad Shalih Al-Utsaimin. *Syarh al-usul min ilm al-usul*, (Riyadh: Dar Ibnu Jauzi, 2012), hlm. 25-26.

G. Sistematika Penulisan

Dalam menyusun skripsi ini penulis membagi ke dalam beberapa bab dan masing-masing bab mencakup beberapa sub bab yang berisi sebagai berikut:

- BAB I : Pendahuluan yang berisi tentang Latar Belakang dan Penegasan Judul, Rumusan Masalah, Alasan Memilih Judul, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Anggapan Dasar dan Hipotesis, dan Sistematika Penulisan.
- BAB II : Landasan Teori yang berisi tentang Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Power Point dan Hasil Belajar Siswa
- BAB III : Metode Penelitian yang berisi tentang Pendekatan dan Jenis Penelitianm Populasi dan Sampel, Data, Sumber Data, dan Teknik Pengumpulan Data, Kerangka Dasar Penelitian, Desain Pengukuran, Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data serta Prosedur Penelitian.
- BAB IV : Penyajian Data dan Analisis Data yang berisi tentang Gambaran Umum Lokasi Penelitian, Deskripsi Data /Fakta, dan Analisis Data.
- BAB V : Penutup yang berisi tentang Simpulan dan Saran-saran.