

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan masalah yang penting bagi setiap bangsa. Upaya perbaikan di bidang pendidikan menjadi suatu keharusan yang mesti dilaksanakan agar suatu bangsa dapat lebih maju dan berkembang seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Indonesia sebagai negara yang sedang berkembang dalam pembangunannya tentu membutuhkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan dapat diandalkan serta unggul dalam menguasai ilmu pengetahuan, kreatif, inovatif dan memiliki kepribadian yang baik. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan SDM tersebut upaya yang harus oleh masyarakat adalah dengan menempuh jalur pendidikan.

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.¹ Tujuan Pendidikan pada dasarnya untuk membebaskan manusia dari kebodohan, kemiskinan dan kemelaratan. Dengan pendidikan itu pula mampu meningkatkan mutu pendidikan nasional untuk mencapai

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 12 Tahun 2012 (Bab. 1 Pasal 1 Ayat 2 tentang Pendidikan Tinggi), h. 3

tujuan sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003

Bab II pasal 3 tentang sistem pendidikan nasional yang berbunyi sebagai berikut:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.²

Berdasarkan UU Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 di atas, salah satu tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan potensi dan keterampilan siswa dalam mempersiapkan pembangunan bangsa yang lebih maju. Dengan berkembangnya potensi dan keterampilan siswa, maka berbagai bidang dalam kehidupan juga ikut berkembang. Untuk mewujudkan hal tersebut, diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan dan pemanfaatan IPTEK.

Masuknya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ke ranah pendidikan telah memberikan pengaruh dan dampak yang besar terhadap kualitas sistem pembelajaran di sekolah seperti yang terjadi di SMAN 6 Kendari. Dengan kehadiran teknologi yang modern meskipun masih dalam jumlah sarana media yang minim, sekolah ini tetap berupaya untuk lebih kreatif dalam membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan efektif baik dalam proses pembelajaran maupun dalam pemanfaatan media pembelajaran. Selain itu, guru juga dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif dan menyenangkan yang mendorong

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang sistem Pendidikan Nasional.

siswa dapat belajar secara optimal baik dalam proses belajar mandiri maupun di dalam pembelajaran di kelas.

Keberhasilan guru dalam menyampaikan materi sangat bergantung pada kelancaran interaksi komunikasi antara guru dengan siswanya. Ketidak lancaran komunikasi antara guru dan siswa akan berakibat terhadap pesan yang di sampaikan oleh guru tidak bisa diserap dengan baik. Faktor lain yang mempengaruhi adalah media pembelajaran, apabila pembelajaran dilakukan oleh guru dengan menggunakan media yang tepat pasti proses penyampaian materi pembelajaran akan diserap oleh siswa dengan baik. Dalam pembelajaran pendidikan formal (sekolah) dewasa ini adalah rendahnya daya serap peserta didik. Hal ini tampak dari rata-rata hasil belajar peserta didik yang masih memprihatinkan. Hal ini tentunya merupakan hasil kondisi pembelajaran yang masih bersifat konvensional dan tidak menyentuh ranah dimensi peserta didik itu sendiri, yaitu bagaimana sebenarnya belajar itu (belajar untuk belajar). Dalam arti yang lebih substansial, bahwa proses pembelajaran hingga dewasa ini masih memberikan dominasi guru dan tidak memberikan akses bagi anak didik untuk berkembang secara mandiri dan guru kurang kreatif dalam penyampaian materi dengan metode yang masih konvensional.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan salah guru mata pelajaran PAI kelas X IPA 3, Bapak Zainuddin Paduai yang biasa dipanggil dengan "Pak Zain" menyatakan bahwa, "Permasalahan yang dialami oleh siswa tidak hanya masalah motivasi yang kurang namun juga mengenai hasil belajar siswa kelas X IPA 3 SMAN

6 Kendari yang masih sangat kurang dari target yang diinginkan dan membutuhkan perhatian lebih”.³

Rendahnya motivasi belajar siswa kelas X IPA 3 dapat diketahui melalui hasil angket motivasi yang diberikan kepada siswa pada tanggal 5 Januari 2018. Setelah dianalisis, maka diperoleh hasil rata-rata motivasi belajar dari keseluruhan siswa sebesar 58,24 dengan kriteria rendah.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai hasil belajar pra siklus yang menunjukkan bahwa siswa yang belum tuntas sebanyak 14 orang dengan persentase sebesar 46,67% dari 30 siswa dan hanya 16 orang siswa dengan persentase 53,33 % yang tuntas.

Melihat rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa, maka dalam penelitian ini peneliti ingin menggunakan salah satu cara yang dapat mempermudah siswa dalam memahami isi materi ajar yang disampaikan oleh guru pada pembelajaran PAI yakni dengan membuat media yang mampu menarik perhatian siswa dan menyajikan materi menjadi lebih jelas dan juga praktis serta mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa salah satunya dengan menggunakan media “*videoscribe*”.

*Videoscribe is software decided to put whiteboard animation to the rest. and whiteboard animations show image drawn onto a whiteboard before your very eyes. They unfold in sync with a voiceover to communicate your ideas in a clear, linear narrative.*⁴

³ Zainuddin Paduai, Guru Pendidikan Agama Islam, SMAN 6 Kendari, wawancara oleh penulis di sekolah, 2 Februari 2018.

⁴ Jon Air, Eric Oakland dan Chipp Walters, *Video Scribing: How White Board Animation Will get You Heard* (Sparkol at smashwords, 2014), h. 11.

Maksud dari definisi tersebut yakni videoscribe merupakan perangkat lunak yang dibuat dengan memasukkan materi ke dalam animasi papan tulis. Melalui papan tulis tersebut akan ditampilkan animasi yang digambar secara langsung di depan mata penonton, yang diselaraskan dengan suara yang dapat mengkomunikasikan ide dalam narasi yang jelas dan linier.

Media *videoscribe* ini mampu menampilkan informasi yang merupakan gabungan dari audio, tulisan, gambar, dan animasi sehingga cocok digunakan sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran pendidikan agama islam yang dapat digunakan di dalam kelas.

Penggunaan media *videoscribe* untuk mata pelajaran pendidikan agama Islam diharapkan dapat membantu memperjelas materi ajar, membuat variasi dalam proses pembelajaran, meningkatkan keefektifan proses belajar mengajar serta dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik sekaligus memaksimalkan fasilitas yang tersedia berupa LCD proyektor. Media *videoscribe* ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan sehingga proses pembelajaran dapat dimaksimalkan. Selain hal-hal yang disampaikan di atas, kegunaan lain dari penggunaan alat bantu pembelajaran seperti media *videoscribe* dapat menciptakan pembelajaran yang lebih variatif sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa.

Berangkat dari hal tersebut, *videoscribe* di dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi di dalam pembelajaran akan lebih

meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa serta memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajiannya yang interaktif, sehingga semua materi pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tuntutan silabus dan alokasi waktu yang diberikan apabila memanfaatkan *videoscribe* sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dilakukan penelitian tentang Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Melalui Penggunaan *Videoscribe* Pada Siswa Kelas X IPA 3 SMAN 6 Kendari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka identifikasi masalah penelitian ini adalah:

1. Keaktifan siswa kurang dalam pembelajaran PAI
2. Rendahnya motivasi belajar siswa kelas X IPA 3 pada proses pembelajaran PAI menggunakan media buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar siswa.
3. Hasil belajar siswa tergolong rendah dilihat dari hasil nilai ulangan harian siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan motivasi belajar PAI siswa kelas X IPA 3 melalui penggunaan media *videoscribe* ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar PAI siswa kelas X IPA 3 melalui penggunaan media *videoscribe* ?

D. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan:

1. Peningkatan motivasi belajar PAI siswa kelas X IPA 3 SMAN 6 Kendari melalui penggunaan media *videoscribe*
2. Peningkatan hasil belajar PAI siswa kelas X IPA 3 SMAN 6 Kendari melalui penggunaan media *videoscribe*

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh Penulis diharapkan dapat berguna bagi banyak pihak antara lain:

Secara teoritis:

1. Untuk menambah perbendaharaan penelitian dalam dunia pendidikan, khususnya dalam karya tulis ilmiah dalam rangka mengembangkan khasanah ilmiah
2. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai pedoman dalam mengadakan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.
3. Sebagai pengembang disiplin ilmu ke arah berbagai spesifikasi

Secara Praktis:**1. Peneliti**

Bagi Peneliti, hasil Penelitian ini diharapkan berguna bagi peneliti dalam meningkatkan wawasan berpikir dan pengalaman tentang aplikasi ilmu yang peneliti dapatkan selama kuliah.

2. Siswa

- a. Meningkatkan motivasi belajar siswa SMAN 6 Kendari pada pembelajaran PAI melalui penggunaan media *videoscribe*
- b. Meningkatkan hasil belajar siswa SMAN 6 Kendari pada pembelajaran PAI melalui penggunaan media *videoscribe*

3. Guru

- a. Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam membelajarkan PAI dengan menggunakan media *videoscribe* di sekolahnya.
- b. Meningkatnya performa guru dalam mengelola pembelajaran PAI dengan menggunakan media *videoscribe*.

4. Sekolah

- a. Meningkatnya kualitas proses dan hasil pembelajaran PAI di SMAN 6 Kendari
- b. Hasil penelitian ini dapat memperkaya dan melengkapi hasil-hasil penelitian yang dilakukan guru-guru lain.

F. Definisi Operasional

Penelitian ini memiliki beberapa definisi operasional antara lain:

1. Motivasi belajar adalah motivasi yang mampu memberikan dorongan kepada siswa untuk belajar dan melangsungkan pelajaran dengan memberikan tujuan yang telah ditentukan dan dinyatakan berhasil apabila rata-rata motivasi belajar Pendidikan Agama Islam ≥ 70 dari keseluruhan siswa kelas X IPA 3 SMAN 6 Kendari telah termasuk dalam motivasi kategori tinggi.
2. Hasil Belajar adalah nilai pencapaian yang diperoleh dari hasil tes siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hasil ini dicerminkan pada setiap hasil tes di akhir siklus yang dinyatakan berhasil apabila $\geq 85\%$ (26 orang) dari 30 orang siswa mencapai nilai standar yang ditetapkan oleh peneliti yaitu 80.
3. Media *Videoscribe* adalah alat yang digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menampilkan animasi tulisan tangan yang akan mempermudah dalam menyampaikan pesan.
4. Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah salah mata pelajaran yang diajarkan kepada siswa di SMAN 6 Kendari untuk mengenal, memahami, menghayati tentang ajaran Agama Islam. Dalam hal ini adalah materi tentang hikmah haji, zakat dan waqaf dalam kehidupan serta dakwah Rasulullah SAW periode Madinah.