

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini kita telah berada pada era Society 5.0 di Indonesia dan negara berkembang lainnya. Periode ini ditandai dengan perubahan sumber daya dan sumber daya digital, perubahan regulasi komunikasi dan interaksi langsung di bidang pendidikan. Dalam Society 5.0, teknologi digital menjadi bagian tidak dapat dipisahkan di kehidupan sehari-hari, sehingga kita perlu mempersiapkan diri untuk menghadapinya. Namun, tantangan seperti tingginya angka pengangguran dan kurangnya daya saing SDM perlu diatasi agar kita dapat beradaptasi dengan baik di era ini.¹ Pada era ini guru yang berperan sebagai pendidik mengalami perubahan signifikan. Guru perlu menguasai keterampilan digital, berpikir kreatif, serta bersikap lebih imajinatif dan dinamis dalam proses pengajaran di kelas. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang efektif sangat diperlukan untuk mencapai tujuan pembelajaran.²

Media pembelajaran termasuk kedalam kategori alat yang difungsikan untuk menyampaikan materi secara efektif dan efisien, sehingga mampu merangsang siswa untuk memahaminya dengan lebih baik. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran digunakan sebagai

¹ Syamsul Bahri, "Konsep Pembelajaran PAI Di Era Society 5.0," *Edupedia* 6, no. 2 (2022): 134.

² Cici Ratnanenci, "Korelasi Dampak Covid-19 Dengan Era Society 5.0 Di Bidang Pendidikan," *JDMP (Jurnal Dinamika Manajemen Pendidikan)* 6, no. 1 (2022), <https://doi.org/10.26740/jdmp.v6n1.p1-6>.

sarana dan bahan dalam proses kegiatan pembelajaran. Misalnya, lcd proyektor dapat menampilkan gambar visual pada pemahaman peserta didik di kelas. Selain itu, slide presentasi pada proyektor LCD memungkinkan. Perkembangan media saat ini semakin pesat dengan hadirnya inovasi-inovasi baru media. Hal ini sangat persuasif dalam bidang latihan dan mendidik serta menambah pengalaman latihan.³

Dalam Al-Qur'an terdapat landasan awal mengenai pemanfaatan teknologi dalam komunikasi, salah satunya komunikasi dalam pembelajaran. Hal ini tertera dalam QS surah An-Naml (27) ayat 29-30, yang menceritakan tentang Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis.

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ ۚ ٢٩ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ
الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ. ٣

“(28) Pergilah dengan (membawa) suratku ini, lalu jatuhkan kepada mereka, kemudian berpalinglah dari mereka, lalu perhatikanlah apa yang mereka bicarakan”. (29) berkata ia (Balqis): “Hai pembesar pembesar, Sesungguhnya telah dijatuhkan kepadaku sebuah surat yang mulia, (30) Sesungguhnya surat itu, dari Sulaiman dan Sesungguhnya (isi)-nya: “Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.

³ Swita Amallia Hapsari and Heri Pamungkas, “Pemanfaatan Google Classroom Sebagai Media Pembelajaran Online Di Universitas Dian Nuswantoro,” *WACANA: Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi* 18, no. 2 (2019): 225–33, <https://doi.org/10.32509/wacana.v18i2.924>.

Cerita Nabi Sulaiman dengan Ratu Balqis memperlihatkan penggunaan teknologi komunikasi yang efisien pada masanya. Nabi Sulaiman memanfaatkan burung hud-hud untuk mengirim pesan berupa surat kepada Ratu Balqis. Hal ini menunjukkan bahwa pesan dapat disampaikan dan diterima dengan baik hingga mencapai tujuan yang diinginkan. Analogi ini relevan dalam konteks proses pembelajaran, di mana penggunaan media pembelajaran yang efektif juga dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas komunikasi antara siswa dan guru. Dalam konteks pendidikan modern, kita terus mengembangkan teknologi dan metode komunikasi yang memfasilitasi proses belajar mengajar dengan lebih baik, sehingga pesan dan informasi dapat tersampaikan secara optimal kepada para siswa.⁴

Melibatkan inovasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan kolaborasi antara guru dan siswa, kecukupan pengalaman pendidikan, kemampuan otonomi siswa, kemampuan guru, dan pelaksanaan program. Meskipun demikian, ketika melibatkan inovasi untuk tujuan pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan akses yang tidak memihak, kemampuan khusus yang tepat, dan bantuan yang sesuai untuk instruktur dan siswa.⁵ Media pembelajaran mengacu pada perangkat dalam proses pendidikan untuk

⁴ Rahimi Rahimi, "Konsep Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran," *Ilmuna: Jurnal Studi Pendidikan Agama Islam* 3, no. 2 (2021): 87–101, <https://doi.org/10.54437/ilmuna.v3i2.228>.

⁵ Acep Ruswan, Primanita Sholihah Rosmana, and Mufidatul Husna, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar" 8 (2024): 97–105.

mencapai tujuan pembelajaran dengan menggunakan teknik media visual, suara, cetak, atau berbagai macam media.⁶

Penggunaan media interaktif memiliki beberapa keuntungan seperti dapat membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, dapat menciptakan suasana yang nyata dikarenakan adanya musik dan grafis animasi, dapat sebagai alat belajar individu dikarenakan kepraktisannya, dan sangat berguna untuk siswa yang lamban dalam pemahaman materi. Penggunaan media interaktif juga dapat mencegah kejenuhan dan monoton dalam pembelajaran.⁷

Kemampuan siswa dalam memahami dan menyerap pelajaran tentu berada pada tingkatan yang berbeda-beda. Perbedaan-perbedaan ini menyebabkan perbedaan dalam cara siswa menerima, mengasimilasi, dan menyerap materi yang disampaikan oleh guru bervariasi di antara siswa. Beberapa siswa cepat memahami materi, sementara yang lain memerlukan penjelasan lebih lanjut dari guru, dan ada juga siswa yang memiliki gaya belajar yang sangat lambat.

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam memfasilitasi berbagai cara belajar siswa. Beberapa siswa mampu menerima materi dengan baik melalui metode guru yang menggunakan media pembelajaran, seperti visualisasi melalui gambar atau video. Di sisi lain, ada pula siswa

⁶ Nur Jamilah, "Pengembangan Bahan Ajar Interaktif 'POST' Dalam Pembelajaran Apresiasi Puisi Untuk Siswa Kelas X SMA," *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya* 3, no. 1 (2020): 14–23, <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i1.28>.

⁷ Muhammad Adam Ramsi, "Media Pembelajaran Interaktif Mempengaruhi Tingkat Keterlibatan Siswa Dalam Pembelajaran," 2023, 1–7.

yang senang belajar dengan mendengarkan langsung pemaparan guru. Penting bagi pendidik untuk memahami keragaman gaya belajar ini agar dapat mengakomodasi kebutuhan beragam siswa di dalam kelas. Dengan memanfaatkan media pembelajaran secara efektif, Siswa bisa dengan mudah memahami materi dan menerapkannya dengan efektif. Prestasi akademis yang baik dapat diraih ketika siswa mengetahui dan menggunakan cara belajar yang sesuai dengan karakter mereka.⁸

Setiap murid memiliki gaya pembelajaran yang berbeda dari yang lain. Murid tidak boleh dianggap sebagai entitas yang tidak dapat dibedakan. Strategi yang dipilih oleh murid dalam pengalaman belajar mereka adalah teknik yang nyaman, tidak membosankan, dan sederhana. Strategi yang disukai ini, yang sederhana dan jelas, mencerminkan gaya pembelajaran murid. Temuan dari penelitian kontekstual ini menunjukkan bahwa tidak semua guru dapat mempertimbangkan gaya pembelajaran murid saat memilih, membuat, dan menggunakan materi pembelajaran. Hal yang perlu diperhatikan ketika memilih dan mengaplikasikan media pembelajaran yang sesuai di kelas adalah memperhatikan metode belajar siswa. Walaupun begitu tidak semua pendidik mepedulikan cara murid belajar saat memilih sumber dan media pembelajaran.⁹

⁸ Yen Chania, M. Haviz, and Dewi Sasmita, "Hubungan Gaya Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Biologi Kelas X Sman 2 Sungai Tarab Kabupaten Tanah Datar," *Sainstek : Jurnal Sains Dan Teknologi* 8, no. 1 (2017): 77, <https://doi.org/10.31958/js.v8i1.443>.

⁹ Muhammad Dasep, Risa Salsabila, and Melinda Ayu Azzahra, "Pentingnya Mengenali Gaya Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Kegiatan Pembelajaran," *Jurnal Abdi Nusa* 3, no. 3 (2023): 157–63, <https://doi.org/10.52005/abdinusa.v3i3.104>.

Penggunaan teknologi saat pembelajaran bisa memicu keinginan dan motivasi belajar siswa, memilih penggunaan kata-kata, Menciptakan pemikiran yang sistematis dan sistematis yang mendorong pemahaman dan pengembangan nilai yang lebih baik di kalangan siswa. Selain itu, penggunaan materi pembelajaran juga penting karena menghemat waktu. Artinya, media pembelajaran dapat menyederhanakan suatu konsep, terutama dengan memberikan informasi baru dan belum pernah diketahui kepada siswa. Dari sekian banyaknya alasan yang disebutkan tadi, terdapat anggapan yaitu media sangat penting guna meningkatkan keunggulan siswa dalam belajar. Pada ketentuannya, media yang digunakan pada proses pembelajaran bertujuan guna menciptakan sarana communication yang lebih efektif dan efisien.¹⁰ Media pembelajaran juga mempunyai pengaruh dalam mengarahkan siswa untuk meningkatkan pemahamannya, memperluas kemampuannya, dan mengembangkan kecerdasannya.¹¹

Berdasarkan hasil observasi studi pendahuluan di MA Islamiyah Malo untuk kelas X terdapat 4 kelas dari 5 kelas yang mempunyai kurangnya motivasi belajar lebih tepatnya di kelas X-2 terdapat masih banyak siswa yang pasif dalam KBM, hal itu ditandai dengan banyaknya siswa yang berdiam diri dan pasif selama proses KBM berlangsung, dilihat dari pola interaksi siswa saat pembelajaran, siswa cenderung tidak memperhatikan guru saat guru menjelaskan materi dikelas.

¹⁰ Supriyono, "Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa," *Pendidikan Dasar II* (2018): 43–48.

¹¹ Rina Febriana, *Evaluasi Pembelajaran* (Jakarta: Bumi Aksara, 2019).

Beberapa faktor yang menjadi penyebab dari Kurangnya motivasi belajar siswa dapat diamati dari berbagai bidang. yaitu dari interaksi guru dengan murid, serta kurangnya dorongan semangat motivasi siswa saat proses pembelajaran, sehingga siswa cenderung pasif ketika proses pembelajaran sedang berlangsung. Kurangnya penggunaan media pembelajaran juga menjadi salah satu permasalahan dari kurangnya motivasi siswa dikelas X-2, karena media yang digunakan saat ini masih cenderung membosankan, media yang digunakan hanya buku tema dan kemudian guru hanya menerangkan dengan ceramah, efeknya siswa cuma mendengarkan dan menulis materinya, hal itu tentunya menjadi hal yang monoton dan menjadikan siswa kurang semangat dan bosan.

Kemudian banyak siswa yang sibuk dengan temannya, ada yang mengantuk, bahkan ada yang sibuk dengan sendirinya. Tentunya hal ini menjadikan tidak efektifnya pembelajaran ketika dikelas. Sudah selayaknya guru harus mengerti bagaimana antara gaya belajar dan media pembelajaran yang sesuai terhadap situasi yang ada dikelas. Maka dari itu guru harus membuat media yang baik dan cocok terhadap apa yang siswa butuhkan.

Dengan adanya penggunaan media berbasis Sevima EDLink dalam proses belajar adalah dapat memudahkan siswa/siswi mendapatkan informasi dengan simpel dan cepat dalam pembelajaran. Maka diharapkan dengan penggunaan media pembelajaran berbasis EDLink disekolah ini akan memotivasi siswa dalam belajar dan siswa memperoleh pembelajaran yang

lebih menyenangkan. Selain itu juga penggunaan Sevima EDLink pada proses pembelajaran juga akan sangat membantu bagi guru, seperti dapat dijadikan sebagai media pembelajaran, memudahkan guru untuk mengevaluasi pembelajaran, dan lainnya. Untuk itu penggunaan media pembelajaran Sevima EDLink ini harus digunakan dengan sebaik-baiknya oleh siswa/siswi maupun guru.. Walaupun aplikasi EDLink bukanlah aplikasi terbaru, namun peneliti ingin memperkenalkan sesuatu yang baru kepada para guru, yaitu adanya cara lain yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik untuk meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran akidah akhlaq. Pada prinsipnya penilaian pembelajaran tidak hanya mengevaluasi hasil pembelajaran tetapi juga proses yang dijalani guru dan siswa sepanjang proses belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti sangat merasa tertarik untuk meneliti lebih mendalam sebagai penelitian skripsi dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Sevima EDLink Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlaq Fase E Di MA Islamiyah Malo ”.

UNUGIRI

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka tecetus rumusan masalah pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana langkah-langkah penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Sevima EDLink terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak Fase E di MA Islamiyah Malo?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Sevima EDLink terhadap motivasi siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlaq Fase E di MA Islamiyah Malo?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui langkah-langkah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Sevima EDLink terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak fase E di MA Islamiyah Malo
2. Untuk mengetahui efektiv atau tidaknya penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Sevima EDLink terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlaq Fase E di MA Islamiyah Malo

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharap memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan andil ilmiah terhadap bidang pendidikan agama Islam dengan memperkenalkan inovasi dengan menggunakan media yang berfokus pada teknologi untuk meningkatkan pembelajaran akidah akhlak yang menarik. Selain itu, penelitian ini semoga dapat menjadi landasan atau titik awal untuk penelitian yang lebih lanjut kedepannya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi lembaga, media pembelajaran interaktif berbasis Sevima EDLink sebagai masukkan salah media yang bisa digunakan untuk media belajar yang mudah untuk digunakan dan menyenangkan, serta dapat memberikan manfaat pengetahuan tentang media pembelajaran yang interaktif.
- b. Bagi siswa, dapat memberikan hal yang berbeda dalam belajar yang asyik dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran.
- c. Bagi guru, dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran berbasis teknologi diharapkan dapat menjadi alat

yang mempermudah dan menyenangkan untuk meningkatkan motivasi belajar serta mencapai tujuan pembelajaran.

E. Hipotesis

Pada dasarnya hipotesis termasuk jawaban yang bersifat sementara pada suatu masalah yang diujikan dan diteliti oleh peneliti untuk mengungkapkan kebenarannya.

Hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hipotesis H_0

Tidak terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif Sevima EDLink terhadap motivasi siswa kelas X MA Islamiyah Malo.

2. Hipotesis H_a

Terdapat pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis Sevima EDLink terhadap motivasi siswa kelas X MA Islamiyah Malo.

F. Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran

Pengertian dari media pembelajaran yaitu bahan atau alat yang difungsikan sebagai komunikator untuk menjelaskan isi atau materi pendidikan agar siswa mudah memahami apa yang disampaikan guru. Secara umum, para ahli pendidikan sepakat bahwa media pendidikan adalah alat atau sumber yang diimplementasikan pada proses pendidikan untuk membantu peserta didik memahami, memahami, dan mempelajari materi pembelajaran dengan baik.

2. Sevima EdLink

Aplikasi Sevima Edlink merupakan aplikasi yang dapat diakses melalui komputer dan mendukung teknologi Android, terintegrasi dengan sistem transit sekolah khususnya Siak untuk dapat membantu guru dan siswa dalam pembelajaran online. Sevima EDLink adalah sebuah aplikasi berbasis Android yang dirancang untuk membantu dunia pendidikan. Aplikasi ini bertujuan untuk membantu pengajar dalam mengelola waktu, mengatur koordinasi kelas, dan meningkatkan komunikasi dengan siswa.

3. Motivasi Belajar

Motivasi adalah rangkaian langkah yang ditujukan untuk menciptakan situasi yang mendorong individu untuk mau dan ingin melakukan suatu tindakan. Ketika seseorang tidak merasakan minat terhadap suatu hal, ia cenderung menolak atau menghindari perasaan enggan tersebut.

4. Akidah Akhlak

Menurut *epistemologi*, "Aqidah" berasal dari bahasa Arab, yang berasal dari kata "aqada ya qidu aqdan aqidatan". "Aqdan" memiliki makna kesimpulan, ikatan mufakat, dan keteguhan. Setelah terbentuk, hal ini menjadi aqidah yang memiliki makna iman. Aqidah adalah keyakinan penting yang dimiliki manusia.

Kata Akhlak berasal dari bahasa Arab dan termasuk jamak dari "khuluq". Menurut bahasa, "khuluq" berarti budi pekerti, perilaku, perbuatan, atau budi pekerti.

G. Orisinalitas Penelitian

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama / Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Penelitian Ahmad Faiz Muzaki dengan judul “Pengaruh E-Learning Berbasis Sevima EDLink Dengan Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI IPA SMAN 1 Tangerang Selatan Pada Konsep Sistem Gerak”	Penelitian ini memiliki persamaan sama-sama meneliti tentang Sevima EDLink dan penelitian ini juga menggunakan sama-sama menggunakan metode Kuantitatif	Penelitian ini memiliki perbedaan pada mata pelajaran, kelas/fase, dan lokasi penelitian.

2	<p>Penelitian Aramiko Tawar Gayo dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Youtube Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas VB Banda Aceh”</p>	<p>Penelitian ini memiliki persamaan sama-sama meneliti tentang efektivitas media, sama-sama menggunakan variabel Y motivasi belajar, penelitian ini juga sama-sama menggunakan metode penelitian kuantitatif</p>	<p>Penelitian ini memiliki perbedaan pada medianya dan lokasi penelitian.</p>
3	<p>Penelitian Kinanti Amira Putri dengan judul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Youtube Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas X di UPT SMA Negeri 12 Banyuasin”</p>	<p>Penelitian ini memiliki persamaan sama-sama meneliti tentang efektivitas media pembelajaran, penelitian ini juga menggunakan metode penelitian kuantitatif</p>	<p>Penelitian ini memiliki perbedaan pada media pembelajarannya, dan tempat penelitiannya</p>

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, inti dan akhir.

BAB 1 PENDAHULUAN

Bagian pendahuluan ini terdapat bagian yang membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan lain-lain. Bagian ini menjelaskan tentang sesuatu yang melatarbelakangi peneliti untuk menggunakan Sevima EdLink sebagai media yang digunakan dalam pembelajaran.

BAB II KAJIAN TEORI

Pada bagian ini, akan menjelaskan hal-hal yang menjadi perhatian peneliti. Seperti fungsi Sevima EdLink untuk pembelajaran, fitur dari Sevima EdLink, kelebihan Sevima EdLink, kekurangan Sevima EdLink, pengertian akidah akhlaq, dan beberapa hal yang dapat menjadikan siswa termotivasi.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini, akan membahas tentang metode yang digunakan peneliti untuk penelitian ini, seperti langkah-langkah dalam pengumpulan data, pengolahan data, dan pemaparan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Bagian ini akan menjelaskan secara rinci tentang hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dari hasil olahan data-data yang sudah

terkumpul. Hasil penelitian ini akan menjelaskan tentang bagaimana efektivitas yang disebabkan dengan adanya penggunaan media Sevima EdLink terhadap motivasi belajar peserta didik.

BAB V PENUTUP

Bagian penutup ini merupakan bagian terakhir dari skripsi. Pada bagian ini akan berisi tentang kesimpulan dari hasil efektivitas penggunaan media pembelajaran Sevima EdLink.

DAFTAR PUSTAKA

Bagian ini berisi tentang beberapa referensi yang diambil peneliti dari beberapa rujukan, seperti buku dan jurnal.

