

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pertukaran informasi dan keterampilan antara guru dan siswa menjadi dasar kegiatan pendidikan yang dikenal dengan proses pembelajaran. Di era teknologi yang serba cepat ini, pendidik harus meningkatkan kualitas dan daya cipta proses pembelajaran. Salah satu cara efektif adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang lebih canggih dan interaktif.<sup>1</sup>

Mengejar ilmu pengetahuan melalui proses belajar merupakan aktivitas paling bermakna bagi setiap individu. Dalam proses ini, terdapat individu yang disebut sebagai pendidik; Peran guru dalam proses belajar siswa sangat menentukan keberhasilan siswa, sehingga hal ini menjadi salah satu upaya paling sukses di zaman kita. Dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih canggih untuk menjelaskan materi kepada siswa selama proses pembelajaran, guru dapat menjelaskan secara detail dan siswa akan lebih cepat memahami apa yang dijelaskan oleh guru. Hal ini akan membantu guru meningkatkan kualitas dan kreativitas proses pembelajaran. di dalam kelas.

Selama ini, penggunaan media pembelajaran umumnya masih terbatas pada instrumen dasar termasuk media cetak, OHP, dan papan tulis. Namun seiring berkembangnya teknologi, media tersebut dianggap kurang menarik dan kurang mampu menarik minat siswa. Oleh karena itu, kita memerlukan

---

<sup>1</sup> Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Raja Grafindo, Jakarta ,2013), hlm1

bahan ajar mutakhir yang dapat membangkitkan rasa ingin tahu dan perhatian siswa tanpa mengurangi tujuan utama bahan pembelajaran tersebut.<sup>2</sup>

Menggunakan berbagai strategi dan media pengajaran adalah salah satu hal paling inovatif yang dapat dilakukan pendidik untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Dalam hal ini, strategi pengajaran dapat dipahami sebagai pendekatan instruktur dalam menyampaikan pengetahuan.

Media yang meliputi media grafis dan media yang menggunakan alat peraga seperti peta, model, bola dunia, dan sebagainya, berfungsi sebagai perantara, sarana, dan instrumen dalam proses komunikasi pembelajaran. Sikap dan perilaku siswa dapat diubah ke arah transformasi yang kreatif dan dinamis melalui efek media yang positif dan sinergis.

Media kini dipandang sebagai komponen penting dalam sistem pendidikan dan pembelajaran, bukan sekadar alat. Kurangnya bahan ajar yang menarik, inventif, dan interaktif merupakan permasalahan dalam pendidikan. Akibatnya membuat siswa jengkel dan bosan.

Berdasarkan temuan wawancara peneliti dengan salah satu staf pengajar di SMP Islam Nurul Ulum Kalitidu. Masalah ini juga muncul dalam bab Haji mata pelajaran Fiqih. Selain itu, ia menyatakan bahwa topik Fiqih bab haji seringkali merupakan ceramah yang melelahkan, dan media lain yang ia gunakan hanyalah media tradisional seperti spidol, papan tulis, dan sejenisnya. Salah satu hal yang membuat siswa bosan dalam belajar adalah hal ini. Jadi, itu dan peserta didik cenderung hanya bisa membayangkan. Selain

---

<sup>2</sup> Rosidah, Tadris matematika, (fakultas Tarbiyah IAIN) Cirebon, 2013, hlm 4

itu beliau juga mengatakan bahwa SMP Islam Nurul ulum Kalitidu salah satunya LCD, Proyektor yang ada pada tiap-tiap kelas, sebelumnya guru pendidik sudah berencana membuat media ataupun bahan ajar tapi karena keterbatasan waktu guru pendidik tersebut belum bisa menerapkan atau mengaplikasikan media tersebut.<sup>3</sup>

Media adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mencapai tujuan pendidikan. Guru dapat menggunakan berbagai sumber belajar untuk membuat kelas menarik dan dinamis. Hal ini akan meningkatkan motivasi belajar siswa dan berdampak signifikan terhadap hasil belajar. Sedangkan, pembelajaran Fiqih peneliti melihat kondisi saat ini di lembaga SMP Islam Nurul ulum hanya menggunakan metode: ceramah, kerja kelompok, tanya jawab

Sebab, kajian pendidikan mendorong penelusuran lebih mendalam terhadap data kebutuhan media pembelajaran. Agar pembelajaran Fiqih tidak membosankan, maka akademisi harus mengkaji lingkungan saat ini dan melakukan kajian terhadap materi pembelajaran yang menarik, inventif, dan kreatif.

Untuk mendorong inovasi instruktur dan membuat siswa mengatasi kebosanan mereka. Untuk proses pembelajaran ini peneliti lebih tertarik pada makromedia flash karena memudahkan siswa dalam mengajarkan dan

---

<sup>3</sup>Hasil wawancara pendidik *fiqih*, Bojonegoro, 2024.

menyampaikan materi. Oleh karena itu, untuk menggunakan media baru dalam pembelajaran fikih bab haji, peneliti menemukan *Macromedia Flash 8*.<sup>4</sup>

Makromedia flash menurut Seno Adji, adalah program yang paling sering digunakan saat ini untuk membuat slide foto, presentasi, film, dan presentasi multimedia untuk iklan. Selain itu, program ini dapat digunakan untuk membuat film animasi, game, dan logo yang menarik dengan ukuran file yang dapat diatur. Oleh karena itu, Macromedia Flash merupakan alat atau wahana yang dapat memudahkan siswa dalam memperoleh konten mata pelajaran. Hal ini kemungkinan besar tepat untuk meningkatkan hasil belajar karena media pembelajaran yang digunakan dapat menarik perhatian siswa terhadap kegiatan belajar mengajar dan selanjutnya meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Rukun Islam kelima yang wajib dijunjung umat Islam selama berada di bumi adalah ibadah haji. Tanggung jawab menuntaskan ibadah haji diberikan kepada mereka yang mampu secara jasmani, rohani, finansial, dan rohani untuk melaksanakan perjalanan ke Baitullah (istita'ah). agar mayoritas orang yang berangkat menunaikan ibadah haji menjadi anggota strata sosial ekonomi yang terhormat dan berpengaruh. Al-Qur'an memberikan informasi kepada umat mengenai kewajibannya dalam menunaikan ibadah haji, dengan menyatakan bahwa bagi yang mampu mempunyai kewajiban manusia untuk

---

<sup>4</sup>Khairun Annisa jusmianti, *Media pembelajaran*, (Makasar,2019,hlm 2-3

menunaikan ibadah haji sebagai bentuk penghormatan kepada Allah SWT. perjalanan menuju Baitullah (QS.Al Imran (3):97).<sup>5</sup>

فِيهِ آيَاتٌ بَيِّنَاتٌ مَّقَامُ إِبْرَاهِيمَ ۖ وَمَنْ دَخَلَهُ كَانَ آمِنًا ۗ وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ مَنِ اسْتَطَاعَ  
إِلَيْهِ سَبِيلًا ۗ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ اللَّهَ غَنِيٌّ عَنِ الْعَالَمِينَ ﴿٩٧﴾

Artinya: Di dalamnya terdapat tanda-tanda yang jelas, (di antaranya) Maqam Ibrahim. Siapa yang memasukinya (Baitullah), maka amanlah dia. (Di antara) kewajiban manusia terhadap Allah adalah melaksanakan ibadah haji ke Baitullah, (yaitu bagi) orang yang mampu mengadakan perjalanan ke sana. Siapa yang mengingkari (kewajiban haji), maka sesungguhnya Allah Mahakaya (tidak memerlukan sesuatu pun) dari seluruh alam.

Dalam konteks ini, penggunaan Macromedia Flash sebagai media pembelajaran menawarkan solusi yang menjanjikan. Macromedia Flash memungkinkan pembuatan presentasi multimedia yang interaktif, menarik, dan efektif untuk keperluan pendidikan. Dengan kemampuannya dalam menggabungkan elemen Macromedia Flash berpotensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis.

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi seberapa baik Macromedia Flash dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Fiqih Haji kelas VIII di SMP Islam Nurul Ulum Kalitidu. Diharapkan dengan menggunakan sumber belajar berbasis Macromedia Flash, masalah ketidaktertarikan siswa dan rendahnya pemahaman terhadap konten

<sup>5</sup> Direktorat jenderal penyelenggaraan haji dan umrah kementerian Agama RI, Dinamika dan perspektif Haji Indonesia, (Jakarta:Kemenag RI, 2010), hlm. 39.

abstrak atau visual yang menuntut seperti langkah-langkah dalam menunaikan ibadah haji akan teratasi.

## **B. Rumusan Masalah**

1. Apakah ada pengaruh pemanfaatan macromedia Flash terhadap Hasil belajar siswa kelas VIII dalam pelajaran Fiqih bab Haji di Smp Islam Nurul Ulum Kalitidu?
2. Bagaimanakah hasil belajar siswa setelah memanfemanfaatkan Macromedia Flash pada mata pelajaran Fiqih bab Haji di Smp Islam Nurul Ulum Kalitidu?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan Macromedia Flash terhadap hasil belajar siswa kelas VIII dalam pelajaran Fiqih bab Haji di SMP Islam Nurul Ulum Kalitidu.
2. Untuk menganalisis peningkatan hasil belajar siswa setelah memanfaatkan Macromedia Flash pada mata pelajaran Fiqih bab Haji di SMP Islam Nurul Ulum Kalitidu.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini berguna dan bermanfaat untuk mengembangkan ilmu teknologi pembelajaran, terutama mengenai Pengaruh penggunaan media pembelajaran *Macromedia Flash* . Hal lain

yang juga dapat digali dari penelitian ini adalah meramalkan tingkat pengaruh yang dapat diberikan dalam pembelajaran dengan menggunakan Macromedia Flash terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian ini juga berguna bagi penulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana dalam bidang Pendidikan Agama Islam.

## **2. Kegunaan Praktis**

Secara praktis penelitian ini berguna dan bermanfaat untuk: Bagi sekolah, hasil penelitian dapat digunakan sebagai pertimbangan bahwa alat bantu atau media yang dibutuhkan untuk menunjang keberhasilan proses belajar mengajar, harus diusahakan untuk memilikinya sebagai fasilitas sekolah. Bagi guru, hasil penelitian dapat digunakan sebagai sebuah motivasi bagi para pendidik, khususnya guru mata pelajaran Fiqih bab haji untuk mampu menggunakan dan memanfaatkan media-media yang telah ada, dengan berbagai kreasi dan inovasi, demi keberhasilan di dalam proses belajar mengajar.

**UNUGIRI**

## E. Orisinalitas Penelitian

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

No	Penelitian dan Tahun	Judul Penelitian	Variabel Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1	Muyassaryaroh (2022) Smp purnama kesugihan	Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash 8 Untuk Meningkatkan Pemahaman Etika Pergaulan Siswa SMP	1.pengaruh penggunaan macromedia flash 8 2.meningkatkan pemahaman etika pergaulan siswa	penggunaan media macromedia flash berpengaruh dalam peningkatan etika pergaulan yang cukup signifikan	perbedaan variabel kajian
2	Khairun Annisa Jusmianti (2019) Smp Negeri 1 binamu	Pengaruh Penggunaan Macromedia Flash Terhadap Motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII DI SMP Negeri 1 Binamu	1.Pengaruh Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 2. Motivasi Belajar siswa	Penggunaan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Berpengaruh Motivasi belajar siswa meningkat	Perbedaan variabel kajian
3.	Isma Rizqi Nurrohmah, Srifariyati (2020)Smp Islam Bantarbolang	Pengaruh media pembelajaran Macromedia Flash 8 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam	1.Pengaruh media pembelajaran macromedia flash. 2.Hasil belajar siswa pada mapel agama islam	Pengaruh media pembelajaran Macromedia flash 8 memiliki pengaruh cukup sedang terhadap hasil belajar siswa.	Perbedaan variabel kajian
4.	Siska Melinda (2021) Sma Aisyiyah 1 Palembang	Pengaruh penggunaan Macromedia flash 8 terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi iman kepada rosul	1.Pengaruh penggunaan Macromedia Flash 2.Hasil belajar siswa mapel agama islam	Pengaruh penggunaan Macromedia flash 8 terhadap hasil belajar	Perbedaan variabel kajian

		Sma Aisyiyah 1 Palembang		siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam materi man kepada rosul ) Sma Aisyiyah 1 Palembang ada pengaruh signifikan	
--	--	--------------------------	--	---	--

## F. Sistematika Pembahasan

### BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, orisinalitas penelitian dan sistematika pembahasan

### BAB II KAJIAN TEORI

Bab ini beisikan kajian terhadap beberapa teori dan referensi yang menjadi landasan dalam mendukung studi penelitian ini. Diantaranya adalah manfaat kelebihan dan kekurangan Macromedia flash, pengertian Fiqih bab haji, pengertian hasil belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi dan jenis-jenis hasil belajar.

### BAB III METODE PENELITIAN

Memuat secara rinci pendekatan dan jenis penelitian yang digunakan, populasi dan sampel, jenis data dan sumber data, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

### BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Berisi penyajian dan hasil analisis data serta pembahasan

## **BAB V PENUTUP**

Bab terakhir berisi kesimpulan, saran-saran atau rekomendasi, kesimpulan menyajikan secara ringkas seluruh penemuan penelitian yang ada hubungannya dengan masalah penelitian.



# UNUGIRI