

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Belajar adalah suatu kegiatan untuk mengubah individu baik dalam tingkah laku, watak, penyesuaian diri, minat, ilmu pengetahuan, maupun keterampilan.¹

Belajar merupakan interaksi yang dilakukan seseorang sebagai proses perubahan tingkah laku setelah mempelajari suatu objek tertentu dan dari pengalaman itu sendiri.²

Belajar juga merupakan aktivitas yang dilakukan individu melalui pelatihan-pelatihan dan pengalaman-pengalaman untuk mendapatkan perubahan dalam dirinya. Belajar dapat membawa perubahan bagi pelaku, seperti pada perubahan sikap, pengetahuan yang semakin luas, maupun keterampilan. Dengan perubahan-perubahan tersebut dapat membantu individu memecahkan permasalahan dalam hidupnya dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.³

¹ Kompri. *Motivasi Pembelajaran Perspektif Guru dan Siswa*. (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015). Hlm. 218

² Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. (Jakarta: PT Bumi Aksara: 2011). Hlm. 15

³ Baharuddin. *Pendidikan & Psikologi Perkembangan*. (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media: 2016). Hlm. 162

Pembelajaran merupakan kegiatan proses belajar yang melibatkan dua pihak guru dan siswa dalam upaya memperoleh pengetahuan dengan memanfaatkan dari beberapa sumber belajar.⁴

Media pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa dalam pendidikan dan proses pengajaran di sekolah dengan memanfaatkan alat yang digunakan untuk lebih mengefektifkan proses belajar.⁵ Media pembelajaran digunakan guru agar pembelajaran lebih efektif dan mudah disampaikan kepada siswa.

Jadi, dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan penyaluran pesan dari guru kepada siswa melalui kegiatan belajar mengajar sehingga mampu mendorong proses belajar dengan efektif dan efisien.

Terdapat berbagai macam media dalam pembelajaran yaitu media visual, media proyeksi diam, media audio, media audio visual diam, media film dan multi media. Penelitian ini membahas tentang media sederhana yang termasuk kedalam media visual.

Dalam kegiatan belajar mengajar sangatlah dipentingkan akan penggunaan suatu media, baik itu media elektronik maupun manual. Karena dengan penggunaan media ketidakjelasan bahan ajar dapat tersampaikan dengan baik, siswa lebih cepat memahami materi. Namun dalam kenyataannya, masih banyak dijumpai diberbagai lembaga pendidikan yang kurang mementingkan suatu media. Sebagai contoh dalam pengajaran Aqidah Akhlak siswa masih banyak yang mengalami kesulitan dalam memahami

⁴ Rudi Susilana dan Cepi Riyana. *Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*. (Bandung: CV Wacana Prima, 2009). Hlm. 1

⁵ Oemar Hamalik. *Media Pendidikan*. (Bandung: Citra Aditya, 1989). Hlm. 12

materi yang disampaikan, bahkan siswa merasa bosan dengan pembelajarannya. Hal ini disebabkan karena kurangnya pemanfaatan media dalam kegiatan belajar mengajar.

Lokasi yang dituju peneliti untuk diteliti kurang adanya pemanfaatan dalam penggunaan media, tidak adanya pemanfaatan untuk berkreasi membuat media sederhana sendiri.

Oleh sebab itu pembahasan ini diuraikan untuk memecahkan masalah tersebut. Dalam menggunakan suatu media pembelajaran tidak harus mahal dan mengeluarkan biaya banyak, tidak juga selalu media dalam bentuk elektronik. Dengan media manual pun guru dapat mencapai tujuan pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan barang-barang disekeliling kita yang sudah tidak terpakai, seperti barang bekas atau limbah. Di dalam pembelajaran Aqidah Akhlak guru dapat memanfaatkan stik es krim yang ditemeli sebuah gambar yang menunjukkan contoh-contoh dari akhlak terpuji dan tercela.

Media pembelajaran sederhana ini dapat diterapkan pada siswa tingkat SD/MI sederajat. Guru dapat pula meminta siswa untuk berkreasi dan menggambar sendiri contoh-contoh dari akhlak terpuji dan akhlak tercela dengan intruksi dari guru dengan maksud untuk mempertinggi kreatifitas siswa. Media sederhana ini juga menanamkan kepada siswa bagaimana akhlak yang baik dan buruk, siswa dapat menerapkannya dalam kehidupan nyata di lingkungannya.

Motivasi belajar merupakan keinginan berlebih dari individu untuk selalu belajar dan berusaha semaksimal mungkin dalam mendapatkan pengetahuan.⁶ Dorongan belajar sangatlah penting dan memiliki peranan besar pada siswa untuk menumbuhkan semangat belajarnya, karena tidak adanya motivasi belajar dari dalam siswa akan melemahkan kegiatan belajar. Untuk itu motivasi belajar perlu diperkuat secara terus menerus pada diri siswa agar kekuatan siswa untuk selalu belajar tidak sampai menurun atau melemah.⁷

Adapun penelitian terdahulu terikat dengan media yang memanfaatkan stik es krim, salah satunya pernah diteliti oleh Eli Herawati pada tahun 2014 yang berjudul “Penggunaan Puzzle Angka dari *Stick Escream* untuk Meningkatkan Kemampuan Numerik Anak (Pada Kelompok B1 Tk Negeri Pembina Kepahiang). Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan dengan II siklus. Pada siklus I kemampuan numerik anak meningkat 50%, dan siklus II meningkat menjadi 73,33%. Dinyatakan keberhasilan pada siklus II yaitu 60%, karena presentase yang dicapai melebihi presentase kriteria keberhasilan. Penelitian yang lain oleh Yenis Astina Mulyaningsih pada tahun 2016, yang berjudul “Bermain *Stick* Angka Untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung Permulaan Pada Anak Kelompok B Di Tk Desa Wonolopo Tasikmadu Karanganyar Tahun Ajaran 2015-2016”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Terdapat peningkatan rata-rata presentase dari sebelum tindakan (pra siklus) 47,25%, siklus I mencapai 57,75%, dan

⁶ Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011). Hlm. 290

⁷ Nur Hamiyah dan Mohammad Jauhar. *Strategi Belajar Mengajar di Kelas*. (Jakarta: Prestasi Pustakakarya, 2014). Hlm.102

siklus II mencapai 86,37%. Jadi, dapat diketahui bahwa menggunakan bermain *stick* angka dapat meningkatkan kemampuan berhitung permulaan anak di TK Desa Wonolopo 2015-2016. Skripsi yang lain oleh Kusiah tahun 2015, dengan penelitian yang berjudul “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika dengan Media Gambar Siswa Kelas 1 SDN Kajan Margoyoso Pati Tahun 2014/2015”. Hasil penelitian ini, kondisi awal sebelum menggunakan media gambar motivasi belajar siswa 21,87%. Setelah menggunakan media gambar motivasi belajar siswa meningkat menjadi 81,25%, dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 18,75%. Peneliti yang lain oleh Nurul Fitri tahun 2014 dengan judul “Pengaruh Media Grafis (Gambar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”. Penelitian ini menggunakan metode *quasi experiment*. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media grafis dengan tanpa menggunakan media dinilai dari hasil uji N-gain. Nilai rata-rata N-gain untuk kelas kontrol sebesar 0,54, dan kelas eksperimen sebesar 0,67. Hipotesis uji-t taraf signifikan 0,05 dengan hasil t-hitung > t-tabel yaitu 2,95 > 2,08. Terdapat pengaruh pembelajaran berbentuk media grafis terhadap hasil belajar PAI pada materi perilaku tercela.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Stik Gambar Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MI Sabilul Muttaqin Kemiri-Pakukerto”**.

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini adalah adakah pengaruh media stik gambar terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak di MI Sabilul Muttaqin Kemiri-Pekukerto?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ditetapkan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media stik gambar terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran aqidah akhlak di MI Sabilul Muttaqin Kemiri-Pakukerto

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat bagi sekolah yaitu, dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi bahwa media yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak harus selalu menggunakan media berbasis elektronik.
2. Manfaat bagi guru yaitu, dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kreatifitas guru, dapat memanfaatkan barang yang tidak terpakai sebagai media pembelajaran.
3. Manfaat bagi peserta didik yaitu, dengan hasil penelitian ini diharapkan dapat mempercepat pemahaman siswa dalam mata pelajaran aqidah akhlak yang disampaikan guru melalui media stik gambar.

4. Manfaat bagi peneliti yaitu, dari hasil penelitian ini akan diketahui berapa besar motivasi belajar siswa dengan menggunakan media stik gambar pada mata pelajaran aqidah akhlak.

E. Definisi Istilah

Dalam menghindari kesalahfahaman terhadap pengertian judul “Pengaruh Media Stik Gambar Terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak di MI Sabilul Muttaqin Kemiri-Pakukerto”, maka akan dijelaskan istilah-istilah yang terikat dengan judul tersebut.

- a. Pengaruh adalah watak kepercayaan dan perbuatan seseorang yang dibentuk oleh daya yang timbul dari orang atau benda, yang berkuasa, kekuatan ghaib, dan sebagainya⁸.
- b. Media stik gambar adalah media sederhana yang sengaja dibuat untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu materi yang disampaikan.
- c. Motivasi belajar adalah perbuatan individu secara disadari ataupun tidak yang mengalami perubahan tingkah laku dari kebiasaan yang sebelumnya dan mengalami perkembangan yang baik pada kegiatan belajarnya.

F. Sitematika Pembahasan

Agar mempermudah hasil penelitian dengan penjelasan beberapa bab yang masing-masing memiliki sub bab, maka peneliti menyusun sistematika pembahasan sebagai berikut:

⁸ Desi Anwar. *Kamus Bahasa Indonesia Modern*. (Surabaya: Amelia, 2002). Hlm. 268

BAB I Pendahuluan, membahas latar belakang permasalahan penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, dan sistematika pembahasan.

BAB II Kajian teori, berisi tentang beberapa pemaparan tentang media pembelajaran, media stik gambar, dan motivasi belajar siswa.

BAB III Metode penelitian, berisi tentang rancangan penelitian, lokasi penelitian, populasi sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, pengumpulan data, dan analisis data.

BAB IV Paparan data dan hasil analisis menjelaskan gambaran umum objek yang diteliti yaitu menjelaskan tentang lokasi penelitian, pemaparan data yang menjadi perhatian dari masalah penelitian dan pembahasan menjelaskan hasil penerapan media pembelajaran.

BAB V Penutup berisikan tentang kesimpulan yang dilengkapi dengan saran-saran.