

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan Masyarakat (Ujud dkk., 2023). Terencananya suatu Pendidikan dapat mewujudkan perubahan suasana belajar dan proses pembelajaran yang efektif agar siswa secara aktif mampu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan

Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah mempunyai peranan yang sangat penting dalam membentuk suatu kepribadian manusia dan bangsa (siswa) yang baik dari sudut pandang etika maupun dari sudut pandang ilmu pengetahuan dan teknologi (Bintang dkk., 2023). Oleh karena itu pentingnya peran pendidikan agama islam di sekolah agar siswa dapat mempraktikannya dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan sekolah, keluarga, maupun masyarakat.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah sangatlah diperlukan agar mampu meningkatkan pemahaman, keyakinan, rasa percaya diri, pendalaman dan penerapan siswa di sekolah, sehingga mereka dapat menjadi orang-orang yang beriman dan bertaqwa. dan memiliki etika yang terhormat kedalam kehidupan mereka sendiri. keluarga dan lingkungan masyarakat. (Amirudin dkk., 2016). pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat

penting dalam membentuk sebuah karakter siswa di era sekarang ini . Dengan integrasi yang tepat antara pendidikan agama dan teknologi, tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif, dan siswa dapat menjadi individu yang berkarakter kuat, beretika dengan baik, dan siap menghadapi tantangan zaman (Salisah dkk., 2024).

Oleh karena itu, peran Pendidikan Agama Islam sangatlah penting dalam pembelajaran di sekolah, hal ini mampu membentuk manusia yang beriman, serta membimbing siswa agar mereka menjadi seorang yang beriman, beramal saleh, dan berakhlak mulia serta berguna bagi masyarakat, agama, dan negara. Dalam pendidikan agama yang perlu ditanamkan terlebih dahulu adalah keimanan yang teguh karena keimanan yang teguh akan menghasilkan ketaatan menjalankan kewajiban Agama (Hanapi, 2023). Hal ini mampu meningkatkan tujuan pembelajaran menjadi baik. Tetapi kenyataannya, beberapa siswa sering menghadapi tantangan belajar seperti malas, jenuh, kurangnya minat belajar, dan kesulitan dalam memahami materi. (Muhammad Irham dkk., 2016) berpendapat bahwa minat siswa pada mata pelajaran PAI masih tergolong rendah. Hal ini dikarenakan selama proses pembelajaran Siswa terlihat pasif, cenderung mendengar dan mencatat apa saja yang disampaikan oleh guru sebab selama proses pembelajaran guru masih kurang kreatif dalam melakukan variasi model pembelajaran dan media yang digunakan masih kurang kreatif.

Dalam proses pembelajaran PAI di sekolah masih sulit mempraktikkan kegiatan belajar mengajar karena kurangnya motivasi siswa dalam belajar hal ini disebabkan oleh kegiatan pembelajaran yang tidak tertib, tidak efektif karena guru tidak mampu mengelola kelas dengan baik, tidak mampu menggunakan metode

dan media yang membuat siswa bersemangat untuk belajar. Selain itu sering pula didapati siswa yang tertidur di sekolah pada jam-jam terakhir pelajaran (Qadri & Adela, 2022). Di sisi lain minat siswa terhadap mata pelajaran PAI diakui sangat kurang, sebab mereka lebih suka dengan mata pelajaran berbasis teknologi dan informasi. Hal ini terjadi karena menerapkan metode dan media dalam proses pembelajaran yang masih kurang bervariasi. Selama ini metode-metode ataupun media pembelajaran PAI yang diterapkan oleh guru masih sering menggunakan cara-cara lama seperti ceramah dan menghafal, hal ini membuat siswa tampak bosan, jenuh dan kurang bersemangat dalam belajar agama.

Hal yang sama juga terjadi di SMA Negeri 11 Kendari, berdasarkan hasil observasi awal di kelas XI.5 di peroleh bahwa nilai hasil belajar siswa sebelumnya masih rendah dimana dari jumlah siswa dan siswi sebanyak 28 orang, dimana yang mendapat nilai 90 sebanyak 4 orang, yang mendapat nilai 80 sebanyak 3 orang, yang mendapat nilai 70 sebanyak 8 orang, yang mendapat nilai 60 sebanyak 7 orang, dan yang mendapatkan nilai 50 sebanyak 6 orang, dengan demikian rata-rata nilai Pendidikan agama islam siswa yang diperoleh siswa kelas XI.5 adalah 67,14. Nilai tersebut masih dalam kategori rendah walaupun ada beberapa siswa memperoleh nilai 80 sampai 90, dan beberapa siswa masih tergolong rendah berada di bawah nilai rata-rata. Sementara itu Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pendidikan agama islam adalah 75 untuk setiap siswa kelas XI SMAN 11 Kendari. Hal tersebut terjadi karena dalam kegiatan proses pembelajaran guru masih sering menggunakan metode atau model dan media yang kurang bervariasi dan masih jarang menggunakan media seperti media video animasi. Hal ini dapat membuat siswa lambat dalam memahami

materi serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu penggunaan model dan media pembelajaran yang masih kurang kreatif ataupun bervariasi, dapat menyebabkan beberapa siswa pasif dalam proses pembelajaran, siswa juga kurang memahami materi. Penggunaan model pembelajaran yang masih tidak bervariasi dapat menimbulkan suasana pembelajaran yang membosankan sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar PAI siswa.

Dalam hal ini guru dituntut kreatif dalam membangkitkan motivasi belajar siswa untuk meningkatkan hasil belajar yang efektif. Menurut (Khofiyah, 2020) diperlukan upaya baru dalam kegiatan proses pembelajaran yang lebih kreatif, kompetitif, menarik, menyenangkan, dan melibatkan semua siswa untuk aktif serta memotivasi belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang baik. Untuk itu perlunya menerapkan model pembelajaran dan media dengan alasan mampu melibatkan semua siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe *make a match*, karena model pembelajaran tersebut merupakan salah satu model pembelajaran yang menuntut siswa untuk mencari pasangan kartu soal dan jawaban yang telah dibuat oleh guru sebelumnya, dengan mempunyai batas waktu yang telah ditentukan agar tercipta kerjasama antarsiswa untuk menyelesaikannya secara baik. Hal ini di dukung juga oleh (Fauhah & Rosy, 2020) berpendapat bahwa, model pembelajaran *make a match* dapat membuat kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, serta saling berinteraksi dalam bekerjasama, sehingga dalam pembelajaran siswa tidak merasa jenuh dan bosan, hal ini membuat tujuan pembelajaran dapat tercapai serta meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun beberapa kelebihan model pembelajaran *make a*

match, menurut (Suartini dkk., 2022) yaitu (1) proses pembelajaran akan menjadi menyenangkan, (2) munculnya sikap kerjasama dan gotong royong antara siswa satu dengan siswa yang lain.

Selain itu penerapan model pembelajaran *Make a Match* dapat dilengkapi dengan bantuan media yang menarik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran dan menciptakan hasil belajar yang baik. Media yang digunakan sebagai pendukung model pembelajaran *make a match* adalah video animasi. Menurut (Wulandari & Setyawati, 2024) Video animasi yakni berisikan tentang sebuah gambar dan dilengkapi dengan audio sehingga dapat menyimpan pesan pembelajaran. Media animasi dapat dijadikan sebagai salah satu perangkat pembelajaran yang bisa digunakan kapanpun dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.

Di dalam video animasi memuat gambar-gambar yang berwarna, sehingga siswa diharapkan senang dan dapat fokus terhadap materi pelajaran. Materi pembelajaran yang disampaikan melalui media video animasi akan lebih efektif dan dinamis. Dalam strategi ini dapat memberikan suasana pembelajaran yang menyenangkan (Wahyuni, 2022). Penggunaan video animasi di ambil melalui hasil download. Media ajar yang kreatif dapat dimanfaatkan guru selaku tenaga pendidik dapat mendukung kegiatan pembelajaran oleh siswa dalam mencerna mata pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media teknologi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang di lakukan oleh (Tendrita dkk., 2024) bahwa video animasi membawa dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Siti ajar, 2022) bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena model tersebut merupakan model pembelajaran yang dapat melatih siswa memahami materi dengan aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga siswa mudah memahami materi. Adapun menurut (Suartini dkk., 2022) bahwa penerapan model pembelajaran *make a match* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Karena penerapannya dilakukan secara berpasangan dengan sistem pembelajaran berbasis kelompok yang dapat memberikan kesempatan siswa bekerja sama dengan temannya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Meilani & Aiman, 2021) bahwa model tersebut dapat melibatkan siswa secara aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran baik secara individu maupun kelompok, sehingga dapat mengembangkan pemahaman dan kemampuan belajar siswa. Hal tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang **“Penerapan Model Pembelajaran *Make a Match* berbantuan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa kelas XI.5 di SMAN 11 Kendari”**.

1.2. Identifikasi masalah

- 1.2.1. Kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran
- 1.2.2. Hasil belajar Pendidikan agama islam rendah
- 1.2.3. Guru masih sering menggunakan metode ceramah, diskusi, dan tanya jawab. sehingga pembelajaran tidak menjadi efektif serta proses pembelajaran menjadi tidak menyenangkan

1.2.4. Pembelajaran berpusat pada guru yang menyebabkan siswa pasif

1.3. Batasan masalah

Agar pembahasan dalam penelitian ini tidak kabur, maka diperlukan pembatasan masalah meliputi :

1.3.1. Penelitian ini hanya dikenakan pada pembelajaran pendidikan agama islam kelas XI.5 pada pokok pembelajaran BAB 7 “Menguatkan Iman dengan Menjaga Kehormatan, Iklas, Malu, dan Zuhud” di SMAN 11 Kendari dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* berbantuan video animasi

1.4. Rumusan masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalahnya sebagai berikut :

1.4.1. Bagaimanakah penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa di SMAN 11 Kendari ?

1.4.2. Apakah penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan video animasi dapat meningkatkan hasil belajar PAI siswa di SMAN 11 KENDARI ?

1.5. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas , maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

- 1.5.1. Untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran *Make a Match* berbantuan video animasi dalam meningkatkan hasil belajar PAI siswa SMA Negeri 11 Kendari
- 1.5.2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *make a match* di SMA Negeri 11 Kendari

1.6. Manfaat penelitian

1.6.1. Manfaat empiris

1. Sebagai salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran pendidikan agama islam dengan penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan video animasi
2. Sebagai pijakan untuk mengembangkan pendekatan kepada siswa dengan penggunaan model pembelajaran *make a match* berbantuan video animasi

1.6.2. Manfaat praktis

1. Bagi peneliti, penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi tambahan terkait dengan penerapan model pembelajaran *make a match* berbantuan video animasi.
2. Bagi guru, dari hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi tambahan mengenai model pembelajaran atau media pembelajaran yang cocok dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan profesionalitas serta kemampuan guru dalam persiapan bahan pengajaran.
3. Bagi siswa, hal ini dapat menjadikan siswa lebih aktif, serta meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai acuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan menjadi salah satu alternatif model pembelajaran yang dapat digunakan sekolah dalam rangka perbaikan dan peningkatan serta pengembangan pembelajaran

