

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dewasa ini bangsa Indonesia sedang dilanda oleh berbagai krisis, baik krisis ekonomi, krisis moneter, krisis politik, maupun krisis kepercayaan. Munculnya berbagai krisis ini mengundang berbagai gejolak dalam masyarakat, misalnya kurang terjaminnya keamanan diri apalagi di berbagai daerah tampaknya terjadi pertikaian antar suku, pertikaian antar agama yang dikhawatirkan akan menjadi awal kehancuran dan runtuhnya negara kesatuan republik ini.<sup>1</sup> Pentinglah bagi kita lebih lagi generasi muda untuk membangun semangat juang untuk negeri kita tercinta ini dengan memperoleh pendidikan yang layak dan memadai.

Pendidikan sebagai suatu sistem percerdasan anak bangsa, dewasa ini dihadapkan pada berbagai persoalan, baik ekonomi, sosial, budaya, maupun politik. Pada arus global, kita sementara berhadapan dengan tantangan globalisasi, peniadaan sekat-sekat ideologis politik, budaya, dan sebagainya. Selain itu, kita menyaksikan pesona peradaban yang disatukan oleh corak budaya yang sama, ekonomi yang sama, bahkan substansi kehidupan yang nyaris sama.

Pendidikan yang selama ini ditempuh di bangku sekolah, tidak semua dapat diterima atau ditangkap dengan baik oleh siswa, karena setiap siswa mempunyai pendapat, pemikiran, dan daya tangkap yang sama terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu, guru yang merupakan komunikator dalam

---

<sup>1</sup> Hamzah B. Uno, *Profesi Kependidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h. 1.

proses pembelajaran di dalam kelas harus dapat menguasai kelas yang akan dimasukinya. Seorang guru seyogyanya dapat menciptakan suatu keadaan atau proses yang mampu mengarahkan siswa untuk melaksanakan aktivitas belajar. Karena dalam hal ini seorang guru mempunyai peran yang besar karena mengingat tugas seorang guru itu sebagai fasilitator dan juga motivator.

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu perbuatan atau tindakan yang dilakukan dengan maksud agar anak atau orang yang dihadapi itu akan meningkat pengetahuannya, kemampuannya bahkan juga seluruh pribadinya.<sup>2</sup> Patutlah kita seorang guru lebih meningkatkan kualitas mengajar kita supaya tujuan di atas tadi dapat tercapai.

Hal ini sebagaimana dalam rumusan tujuan Pendidikan Nasional yang ditegaskan dalam Undang-Undang RI No 20 tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional pada Bab III pasal 4 yang dirumuskan sebagai berikut.

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dalam membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencedaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa 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.<sup>3</sup>

Isi undang-undang tersebut mengandung maksud bahwa pendidikan adalah agar siswa di sekolah menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang mana salah satu cara penulis adalah dengan menggunakan

---

<sup>2</sup> Solaeman, *Pendidikan Dalam Keluarga*, (Bandung: CV Alfabeta, 2001), h. 163-164.

<sup>3</sup> Undang-Undang RI Nomor 20 tahun 2003, *Tentang sistem Pendidikan Nasional Dan Penjasannya*, (Jakarta: Cemerlang, 2003), h.12.

salah satu media atau aplikasi yang diharapkan siswa lebih mudah untuk memahaminya dan mudah untuk mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu cara yang dapat digunakan guru untuk membangkitkan gairah siswa dalam belajar. Karena media merupakan hal yang mesti ada dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, sebisa mungkin seorang guru bisa menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Adanya penggunaan media tentu dengan tujuan untuk memudahkan dalam penerimaan materi yang diajarkan sebagaimana mestinya, misalnya pada materi statistika tidak hanya dengan penyampaian materi saja tetapi juga bisa menggunakan media sesuai dengan materi yang diajarkan.

Hal ini pun sejalan dengan ajaran Islam yang mana penggunaan perantara dalam pembelajaran baik itu media ataupun perantara pembelajaran lainnya, salah disebutkan dalam Al-Qur'an surah Al-'Alaq ayat 3-5 yang berbunyi:

أَقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ﴿٣﴾ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿٤﴾ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ﴿٥﴾

Ayat di atas menjelaskan bahwa dalam proses pembelajaran kepada manusia dari semula tidak tahu menjadi tahu, itu dengan menggunakan perantara berupa kalam. Menurut tafsir, kalam yang dalam ayat ini adalah baca tulis. Secara tidak langsung, Allah SWT akan memberikan pengetahuan kepada manusia, akan tetapi itu tidak langsung dengan serta merta. Akan tetapi Allah SWT akan memberikan pengetahuan melalui perantara.

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa “Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.<sup>4</sup> Perkembangan media pendidikan dari zaman ke zaman telah berlangsung dengan sangat cepat, dan membentuk budaya baru secara signifikan dalam proses pembelajaran. Budaya baru ini, langsung atau tidak langsung akan berpengaruh kepada siswa.

Media yang menarik akan menambah gairah atau mempengaruhi semangat belajar siswa, ketika siswa mengetahui apa yang akan ditampilkan oleh guru itu menarik, maka mereka akan merasa tertantang untuk mengetahui apa yang akan ditampilkan oleh guru sehingga tanggapan dari siswa terhadap proses belajar bernilai positif. Sebaliknya jika siswa menilai apa yang ditampilkan oleh guru itu tidak menarik maka respon dari siswa terhadap pembelajaran itu pun akan bernilai biasa-biasa saja.

Penggunaan Macromedia Flash bagi pembelajaran mungkin akan mempengaruhi siswa untuk melihat yang nantinya membuat mereka lebih memperhatikan isi pelajaran yang kita tampilkan dengan macromedia flash. Karena aplikasi ini suatu hal yang ditampilkan dengan desain animasi yang bergerak dan menjadi ramah tamah kepada siswa, lebih lagi pada tingkat SD/MI.

Berdasarkan hasil wawancara awal peneliti pada hari Kamis tanggal 28 November 2019 dengan kepala MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin yaitu Ibu Wiwit Rahmawati, SE, dan juga kepada guru mata pelajaran fikih kelas

---

<sup>4</sup> Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011), h. 72.

V Bapak Sholihin, S.Pd. Respon positif dan dukungan dari beliau apabila peneliti dalam hal ini saya mengangkat penelitian di madrasah ini apalagi mengenai pembelajaran fikih yang menggunakan macromedia flash karena belum pernah digunakan di madrasah ini, karena dalam hal mengajar fikih guru hanya menggunakan metode ceramah dengan hasil belajar yang relatif cukup baik.

Maka harapannya dengan adanya penelitian yang menyangkut dengan media pembelajaran berbasis teknologi dapat memberikan pandangan dan berdampak baik terhadap proses pembelajaran serta hasil belajar siswa kedepannya meskipun tidak semua guru disekolah bisa menggunakan media semacam ini namun masih tetap bias dipelajari. Doa beliau pun menyertakan langkah penulis untuk mengangkat permasalahan ini.

Uraian penulis di atas telah memaparkan pentingnya penggunaan media dan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar, maka dengan ini penulis ingin mengangkat judul “Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Dari Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin Pada Mata Pelajaran Fikih”.

## **B. Definisi Operasional**

### **1. Pengaruh**

Pengaruh merupakan suatu daya atau upaya yang timbul dari sesuatu baik benda maupun orang dan segala sesuatu yang ada di dalam sehingga dapat mempengaruhi apa-apa yang di dalamnya. Jadi, pengaruh yang di maksud disini

peneliti adalah bagaimana nantinya pengaruh belajar peserta didik sebelum dan sesudah digunakan macromedia flash pada materi kurban di kelas V.

## 2. Pembelajaran Interaktif

Pembelajaran interaktif yang dimaksud penulis dalam hal ini adalah pembelajaran yang mampu membuat siswa berinteraksi/berkomunikasi dengan bagus, baik itu dengan guru, teman sekelasnya maupun dengan media pembelajaran.

## 3. Macromedia Flash

Macromedia Flash merupakan software yang dirancang untuk membuat animasi berbasis vector dengan hasil yang mempunyai ukuran yang kecil.<sup>5</sup> Macromedia flash dapat digunakan untuk mengembangkan game atau bahan ajar supaya lebih menarik dan menyenangkan. Macromedia flash dimaksud disini adalah media pembelajaran interaktif yang didalamnya nanti terdapat KI dan KD, tujuan pembelajaran, materi tentang kurban, video, dan *games* yang beris soal

## 4. Mata Pelajaran Fikih Kelas V

Pelajaran fikih sangatlah penting diajarkan di usia dini siswa, supaya mereka paham akan melaksanakan kewajiban setiap muslim laki-laki dan muslim perempuan dalam kehidupan sehari-harinya, yang mana nantinya diharapkan ilmu ini bermanfaat ketika mereka sudah dewasa. Hal yang akan diangkat oleh peneliti adalah pelajaran fikih kelas V di MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin tahun pelajaran 2019/2020 tentang materi kurban.

---

<sup>5</sup> Bambang Adriyanto, *Pembuatan Animasi dengan Macromedia Flash 8*, (Kementerian Pendidikan Nasional: Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan, 2010), h. 10.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini dirumuskan pokok masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar siswa dengan menggunakan macromedia flash pada pelajaran fikih materi kurban untuk siswa kelas V MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin?
2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan dengan menggunakan macromedia flash terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran fikih materi kurban untuk siswa kelas V MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin?

### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dalam penelitian ini tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan macromedia flash pada pelajaran fikih materi kurban untuk siswa kelas V MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.
2. Mengetahui pengaruh signifikan dengan menggunakan macromedia flash terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran fikih materi kurban untuk siswa kelas V MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.

### **E. Alasan Memilih Judul**

Ada beberapa alasan yang mendasari peneliti dalam memilih judul ini adalah:

1. Mengingat betapa pentingnya mata pelajaran fikih yang mana sejak dini sudah diajarkan kepada siswa di tingkat MI dalam rangka menjalankan ibadah amaliahnya dalam kehidupan sehari-hari.
2. Dalam usaha meningkatkan pemahaman siswa dengan menggunakan macromedia flash mengenai ilmu fikih yang diharapkan nantinya menimbulkan suasana yang menyenangkan dalam pembelajaran.
3. Mengingat bahwa di madrasah ini belum pernah menggunakan media semacam ini.
4. Dengan menggunakan model pembelajaran macromedia flash ini diharapkan siswa untuk aktif dalam belajar dan mengalami proses belajar yang sebenarnya.

#### **F. Signifikansi Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
  - a. Menambah wawasan dan bahan informasi bagi guru-guru agar pendidikan lebih berkualitas dan bermutu.
  - b. Menjadi bahan pertimbangan dalam rangka meningkatkan kualitas pengelolaan proses pembelajaran yang efektif, efisien, dan tepat guna sehingga dihasilkan tujuan pembelajaran yang optimal.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi guru

Manfaat yang dapat ditimbulkan dari penelitian ini untuk guru atau para pendidik adalah:

- 1) Menambah wawasan bagi guru untuk menambah ragam metode, strategi, maupun pendekatan pembelajaran sehingga banyak pilihan.
- 2) Bertambahnya pengalaman guru tentang penggunaan macromedia flash pada pembelajaran fikih.
- 3) Menjadikan tumbuhnya kreatifitas seorang guru dalam menggunakan berbagai media pembelajaran agar lebih menarik.

b. Bagi siswa

- 1) Dapat menumbuhkan semangat bekerja sama antar peserta didik, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran.
- 2) Menjadikan daya tarik yang menyenangkan terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.

c. Bagi sekolah

- 1) Bagi ketua yayasan dan kepala madrasah, dapat menjadi sumber informasi dan dijadikan acuan dalam pembelajaran.
- 2) Bagi pihak madrasah, sebagai bahan informasi dan bahan pertimbangan dalam rangka inovasi sistem dan kualitas pendidikan.
- 3) Sebagai referensi untuk para penulis yang ingin melakukan penelitian ilmiah yang berkaitan.
- 4) Bagi pembaca, diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran serta sebagai bentuk laporan seseorang terkait dengan pengaruh macromedia flash.

## G. Anggapan Dasar dan Hipotesis

### 1. Anggapan Dasar

- a. Berdasarkan teori yang ada bahwa dengan menggunakan macromedia flash diharapkan nantinya membuat bahan ajar lebih menarik dan menyenangkan kepada siswa.
- b. Penulis berasumsi dengan digunakannya macromedia flash dalam pembelajaran fikih akan meningkatkan hasil belajar siswa.

### 2. Hipotesis

Hipotesa adalah proposisi yang akan diuji kebenarannya, atau dapat diartikan sebagai jawaban sementara atas pertanyaan dalam penelitian.<sup>6</sup> Terdapat dua hipotesa dalam penelitian ini yaitu hipotesis alternative ( $H_a$ ) dan hipotesis nihil ( $H_o$ ). Hipotesis alternatif adalah hipotesis yang akan di uji dinyatakan dalam kalimat positif, sedangkan hipotesis nihil adalah hipotesis yang dinyatakan dalam kalimat negatif.

Berdasarkan anggapan dasar yang telah dipaparkan penulis di atas, maka dapat diambil hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

$H_o$ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan macromedia flash terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran fikih kelas V MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin.

$H_a$ : Terdapat pengaruh yang disignifikan pada penggunaan macromedia flash terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran fikih kelas V MI Muhammadiyah 3 Al-Furqan.

---

<sup>6</sup> Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Kuantitatif (Teori dan Aplikasi)*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2012), h. 73.

## H. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan hasil tinjauan peneliti tentang penggunaan macromedia flash melalui model kooperatif learning salah satunya adalah skripsi yang berjudul *Perbandingan Media Pembelajaran LKPD, Powerpoint, dan Wondershare Quiz Creator* pada materi Statistika siswa kelas VII MTs Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin tahun pelajaran 2016/2017 oleh Ahmad Kausar NIM.1201250921 lulusan tahun 2017, juga ada skripsi yang berjudul *Pengaruh Game lompatan kata-kata menggunakan media flash card pada pelafalan huruf hijaiyah terhadap hasil belajar baca tulis al-qur'an (BTA) di MIN Manarap Baru Kertak Hanyar Kab.Banjar* oleh Syarifah Salmah Aliyah NIM.1201291147 lulusan tahun 2016, juga ada skripsi yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI) Bangun Ruang Sisi Datar Berbasis Camtasia Studio 8 Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah 4 Banjarmasin Tahun Pelajaran 2017/2018* oleh Rahmad Agusliansyah NIM. 1301251071, selain itu ada juga skripsi yang berjudul *Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas X program keahlian administrasi perkantoran di di SMK Negeri Sinjai* oleh Ristawati NIM.1366040007 lulusan tahun 2017.

Dari berbagai penelitian terdahulu di atas tadi, diketahui mengenai persamaan media yang digunakan ataupun tempat penelitian madrasah, tetapi mempunyai perbedaan teknik pengumpulan data dan objek yang diteliti. Dengan ini penulis mengambil penelitian yang berjudul **Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif dari Macromedia Flash Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V MI**

**Muhammadiyah 3 Al-Furqan Banjarmasin Pada Mata Pelajaran Fikih.** Jadi, judul skripsi yang penulis ambil berbeda dengan tinjauan pustaka tersebut.

## **I. Sistematika Penulisan**

Guna memudahkan dalam memahami penulisan ini di bagi ke dalam lima bab. Maka dibuatlah sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I adalah pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, definisi operasional, lingkup pembahasan, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, alasan memilih judul dan sistematika penulisan.

BAB II adalah pembahasan yang berisi pengertian media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, kegunaan media dalam pembelajaran, hasil belajar siswa, pembahasan macromedia flash dan materi fikih kurban kelas V.

BAB III adalah jenis dan pendekatan penelitian, subjek dan objek penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data dan prosedur penelitian.

Bab IV adalah laporan hasil penelitian, yang berisi tentang deskripsi lokasi penelitian, pelaksanaan pembelajaran, deskripsi hasil belajar fikih siswa, serta pembahasan hasil analisis.

Bab V adalah penutup yang berisi simpulan dan saran.