

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Di era globalisasi, Agar proses belajar dapat terjadi pada diri peserta didik dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, pendidik perlu berperan secara aktif. Salah satu keterampilan penting yang harus dimiliki oleh guru dalam proses pembelajaran adalah kemampuan dalam memilih metode yang tepat. Pemilihan metode ini berkaitan erat dengan upaya guru dalam menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang ada, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal (Budimansyah, 2002). Oleh karena itu, pemahaman guru terhadap peran metode sebagai salah satu komponen penting dalam keberhasilan proses pembelajaran sangatlah krusial, sejajar dengan komponen pendidikan lainnya yang juga berkontribusi terhadap keberhasilan pendidikan secara keseluruhan (Mudjiono, 1999).

Menurut Munanda bahwa pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif, mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi menyenangkan. Kondisi lingkungan sekitar dari siswa sangat berpengaruh terhadap kreativitas yang akan diciptakan oleh peserta didik. Disaat ketika peserta didik merasa nyaman, maka tujuan pembelajaran akan lebih mudah untuk dicapai (Hariyanto S. d., 2011).

Metode Kolaboratif adalah salah satu metode yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berpartisipasi aktif dan belajar bersama melalui diskusi guna membangun pengetahuan. Dalam model pembelajaran ini, pola pikir, kreativitas, keaktifan, serta interaksi siswa dapat berkembang selama proses belajar berlangsung. Interaksi sosial yang terjalin melalui diskusi atau kerja kelompok membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran kolaboratif yang berfokus pada siswa sebagai pusatnya (Marhamah, 2017).

Metode yang digunakan dalam pembelajaran kolaboratif meliputi beberapa langkah berikut:

1. Peserta didik dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran, dengan guru berperan sebagai fasilitator. Guru mempersiapkan bahan ajar yang mendukung pelaksanaan pembelajaran kolaboratif, seperti lembar kerja siswa (LKS) dan materi pendukung lainnya.
2. Kegiatan pembelajaran didasarkan pada tugas atau masalah yang telah disiapkan. Topik permasalahan ini dapat diambil dari situasi atau pengalaman yang relevan dalam kehidupan sehari-hari (Fitriyani, 2019).

Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan, yaitu meningkatkan minat belajar peserta didik, guru dapat menerapkan berbagai metode pembelajaran, seperti ceramah, tanya jawab, latihan, diskusi kelompok, dan lainnya. Namun, berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 3 Cileunyi, penulis mengamati bahwa tidak semua siswa kelas 8 memiliki minat belajar yang tinggi dalam mengikuti dalam mata pelajaran PAI. Permasalahan ini dapat dilihat dari beberapa peserta didik yang merasa bosan selama proses pembelajaran berlangsung dikarenakan media yang digunakan terlalu monoton. akibatnya, minat belajar peserta didik menurun.

Guru masih kurang memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran yang sebenarnya dapat mendukung proses belajar mengajar. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti bekerja sama dengan wali kelas melaksanakan penelitian dengan menggunakan media animasi sebagai sarana pendukung pembelajaran. Penggunaan media animasi ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di kelas VIII SMP Negeri 3 Cileunyi. Adapun permasalahan utama yang dihadapi dalam penerapan media ini adalah keterbatasan fasilitas, yaitu tidak tersedianya kabel HDMI pada proyektor (infokus) yang menjadi penghambat optimalisasi penggunaan media animasi dalam pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan, terlihat bahwa minat belajar siswa kelas 8 SMP Negeri 3 Cileunyi perlu ditingkatkan agar mereka

dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih baik. Minat belajar yang tinggi dapat tercipta melalui proses pembelajaran yang dirancang secara optimal. Jika proses pembelajaran dilakukan dengan tepat, siswa akan memiliki minat belajar yang lebih baik. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan minat belajar Siswa kelas 8 dalam mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 3 Cileunyi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses Penerapan Metode kolaboratif berbantuan media animasi pada mata Pelajaran PAI di kelas 8 SMP Negeri 3 Cileunyi?
2. Bagaimana minat belajar siswa pada Penerapan Metode kolaboratif berbantuan media animasi dalam mata Pelajaran PAI pada siswa di kelas 8 SMP Negeri 3 Cileunyi ?
3. Bagaimana pengaruh penerapan metode kolaboratif berbantuan media animasi dalam mata pelajaran PAI terhadap minat belajar siswa kelas 8 SMP Negeri 3 Cileunyi ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memahami proses Penerapan Metode kolaboratif berbantuan media animasi pada mata Pelajaran PAI di kelas 8 SMP Negeri 3 Cileunyi.
2. Untuk memahami minat belajar siswa pada Penerapan Metode kolaboratif berbantuan media animasi dalam mata Pelajaran PAI pada siswa di kelas 8 SMP Negeri 3 Cileunyi.
3. Untuk memahami pengaruh penerapan metode kolaboratif berbantuan media animasi dalam mata pelajaran PAI terhadap minat belajar siswa kelas 8 SMP Negeri 3 Cileunyi.

D. Manfaat Penelitian

Hakikat dari manfaat adalah untuk memberikan pengetahuan kepada diri sendiri, yang dimulai dari ketidaktahuan menjadi pemahaman. Manfaat ini tidak hanya penting bagi individu, tetapi juga lebih luas lagi untuk bangsa dan negara. Sayang sekali jika manfaat ini tidak dimanfaatkan, karena dapat merugikan diri sendiri.

1. Manfaat Teoretis

- a) Hasil penelitian ini yang disajikan dalam laporan penelitian berbentuk skripsi dapat digunakan untuk melengkapi syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan di program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati.
- b) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan khazanah ilmu pembelajaran tentang penerapan pembelajaran kolaboratif dengan menggunakan animasi yang nantinya dapat diterapkan guna meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

a) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membuat guru lebih kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran, memperdalam pemahaman mengenai teknologi yang digunakan dalam pembelajaran, memahami perangkat pembelajaran baru, dan mengimplementasikan perubahan yang ada dalam pembelajaran kolaboratif.

b) Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, meningkatkan interaksi dalam belajar, dan menumbuhkan semangat siswa dalam belajar.

c) Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, memperkenalkan variasi dalam penggunaan teknologi, serta mendorong kreativitas dalam penyampaian materi dengan memanfaatkan berbagai teknologi dan perangkat.

E. Kerangka Berpikir

Metode kolaboratif adalah strategi belajar yang melibatkan siswa dalam kelompok kecil untuk saling berinteraksi. Dalam pendekatan ini, siswa bekerja sama dengan kelompok lain sambil menjalankan dua tanggung jawab utama, yaitu belajar untuk dirinya sendiri dan membantu anggota kelompok lainnya dalam proses belajar. Siswa bekerja bersama dalam kelompok kecil, namun tetap memiliki kesempatan untuk belajar secara mandiri (Rusman, 2011).

Dapat disimpulkan bahwa Metode kolaboratif adalah suatu sistem pembelajaran yang memanfaatkan teman sebaya sebagai salah satu sumber belajar. Dalam kelompok, siswa diharapkan dapat berbagi pengetahuan yang telah diperoleh kepada rekan-rekannya, selain mengandalkan guru dan sumber belajar lainnya. Pembelajaran ini juga menuntut siswa untuk bekerja sama dan saling membantu satu sama lain guna mencapai tujuan bersama.

Pembelajaran kolaboratif memiliki sejumlah keunggulan yang dapat diperoleh. Menurut Hill & Hill (1993), keunggulan-keunggulan tersebut meliputi:

1. Peningkatan prestasi belajar.
2. Pemahaman materi yang lebih mendalam.
3. Proses belajar yang lebih menyenangkan.
4. Pengembangan keterampilan kepemimpinan.
5. Peningkatan sikap positif siswa.
6. Peningkatan rasa percaya diri.
7. Proses belajar yang inklusif.
8. Tumbuhnya rasa saling memiliki di antara siswa.
9. Pengembangan keterampilan yang berguna untuk masa depan.

Pembelajaran kolaboratif menekankan prinsip-prinsip kerja yang penting untuk diperhatikan. Prinsip-prinsip tersebut meliputi:

1. Setiap anggota kelompok bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama dengan saling ketergantungan.
2. Setiap individu bertanggung jawab atas pembelajaran dan perilakunya masing-masing.
3. Keterampilan kolaboratif diajarkan, dipraktikkan, dan diberikan umpan balik (feedback) untuk memastikan penerapannya dilakukan dengan baik.
4. Kelas atau kelompok didorong untuk melaksanakan aktivitas kerja kelompok yang solid dan kohesif.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan media animasi sebagai alat pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan semangat, antusiasme, dan daya imajinasi siswa selama proses belajar mengajar di kelas, khususnya pada mata Pelajaran PAI. Media animasi juga berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung optimalisasi pembelajaran. Media ini berperan sebagai sumber belajar yang membantu menyampaikan pesan dalam proses pembelajaran siswa. Selain itu, penggunaan media animasi diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang dinamis, berkesan, dan menyenangkan (Fitriani, 2014).

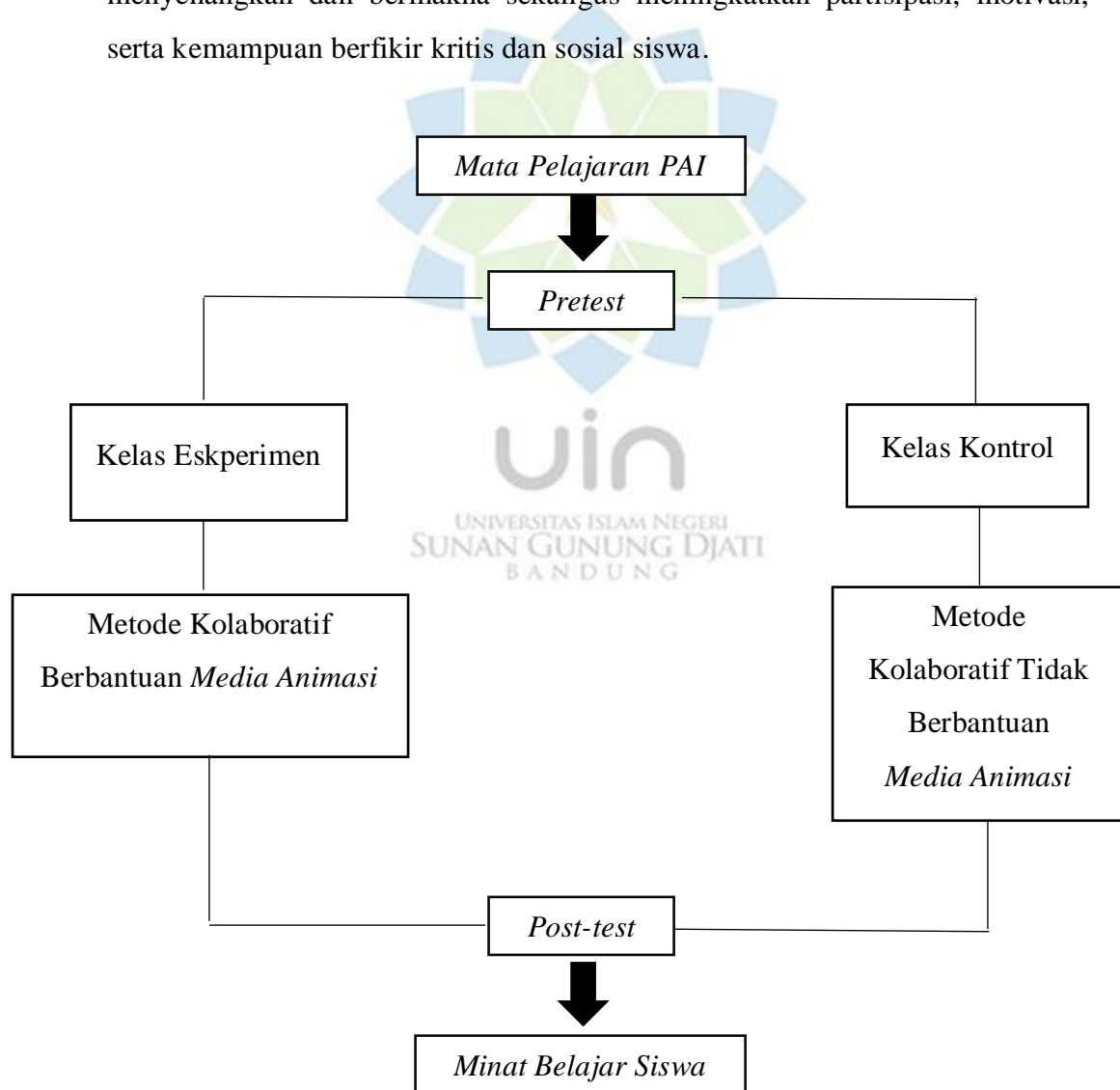
Media video animasi merupakan perantara dalam membantu proses belajar, dapat memancing pikiran dan memotivasi siswa dengan ilusi gambar bergerak dilengkapi dengan suara dan fungsinya agar memperjelas materi yang diberikan, sehingga peserta didik mampu mencapai tujuan pembelajaran (Irawan, 2021). Video animasi ialah video yang menyajikan ilusi atau gambar bergerak yang membuat suatu objek seolah-olah hidup dan beraturan yang dilengkapi dengan suara dan efek (Afifah, 2021).

Minat belajar merupakan salah satu aspek krusial dalam dunia pendidikan, terutama dalam mencapai tujuan pembelajaran (Pramita, 2024). Minat belajar dapat diartikan sebagai ketertarikan atau keinginan siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hubungan antara minat belajar dan ketercapaian tujuan pembelajaran sangat erat, karena siswa yang memiliki minat belajar tinggi

cenderung lebih termotivasi, aktif, dan konsisten dalam menyerap materi yang disampaikan (Karina, 2017).

Kerangka berpikir ini menyarankan bahwa penerapan Metode Kolaboratif berbantuan Media Animasi dapat meningkatkan minat belajar Siswa pada mata Pelajaran PAI, yang dimana Metode kolaboratif mendorong Siswa untuk aktif berdiskusi, bertukar ide dan bekerja sama, sementara Media Animasi membuat materi lebih menarik, mudah difahami dan sesuai karakteristik generasi digital saat ini.

Kombinasi keduanya menciptakan suasana belajar yang intraktif, menyenangkan dan bermakna sekaligus meningkatkan partisipasi, motivasi, serta kemampuan berfikir kritis dan sosial siswa.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan salah satu elemen paling penting dalam sebuah penelitian, karena menjadi dasar utama yang harus dijawab melalui kesimpulan penelitian. Sebagai sebuah perkiraan atau dugaan awal, hipotesis memerlukan pengumpulan data yang memadai untuk memastikan kebenarannya. Terdapat dua jenis hipotesis, yaitu hipotesis nol dan hipotesis alternatif. Hipotesis nol biasanya mengandung pernyataan seperti "tidak ada pengaruh" atau "tidak ada hubungan." Sebaliknya, hipotesis alternatif adalah kebalikan dari hipotesis nol. Apabila hipotesis nol tidak terbukti, maka hipotesis alternatif dianggap valid.

Hipotesis nol (H_0) adalah hipotesis yang digunakan untuk pengujian dalam penelitian. Umumnya, hipotesis ini menyatakan bahwa suatu parameter dalam populasi memiliki nilai tertentu. Hipotesis nol sering kali dirumuskan dengan pernyataan seperti "tidak ada perbedaan."

Hipotesis alternatif (H_1) adalah pernyataan yang berkaitan dengan parameter populasi, yang memiliki kesamaan dengan yang ada pada hipotesis nol. Namun, hipotesis ini menyatakan bahwa parameter populasi tersebut memiliki nilai yang berbeda dari apa yang dijelaskan dalam hipotesis nol.

Hipotesis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

H_a : Terdapat pengaruh penerapan Metode kolaboratif berbantuan media animasi untuk meningkatkan minat belajar Siswa pada mata Pelajaran PAI kelas 8 di SMP Negeri 3 Cileunyi.

G. Penelitian Terdahulu

Berikut ini terdapat beberapa ringkasan hasil penelitian relevan sebelumnya yang serupa yang digunakan oleh penulis sebagai bahan acuan dalam melaksanakan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Rahmat Hidayat,(2019)"Efektivitas Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Media Animasi terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa SMP" Rendahnya minat belajar siswa di tingkat SMP sering disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan minimnya penggunaan media interaktif. Media animasi dianggap sebagai solusi untuk menyampaikan materi secara menarik, sementara pembelajaran kolaboratif meningkatkan

keterlibatan siswa. Penelitian menggunakan metode kuasi-eksperimen dengan desain pre-test dan post-test. Sampel terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen yang menggunakan media animasi dalam pembelajaran kolaboratif dan kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional. Data dikumpulkan melalui angket minat belajar dan observasi aktivitas siswa. Hasil menunjukkan bahwa kelas eksperimen mengalami peningkatan minat belajar sebesar 35% dibandingkan kelas kontrol. Siswa lebih aktif berdiskusi dan termotivasi dengan visualisasi animasi.

2. Fitriani Sari, (2021). "Penerapan Pembelajaran Kooperatif dengan Media Animasi untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Siswa pada Materi IPA". Materi IPA sering dianggap sulit dan membosankan oleh siswa karena sifatnya yang abstrak. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa. Media animasi dianggap dapat memvisualisasikan konsep abstrak dengan jelas. Penelitian tindakan kelas (PTK) dilakukan dalam tiga siklus dengan melibatkan siswa kelas VII. Setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui angket, wawancara, dan tes pemahaman siswa. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media animasi dalam pembelajaran kooperatif meningkatkan minat belajar siswa sebesar 40% dan pemahaman materi meningkat signifikan di akhir siklus ketiga.
3. Ahmad, Fauzi, Siti Nuraini, (2022) "Pengaruh Pembelajaran Kolaboratif Berbasis Media Animasi terhadap Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar". Pembelajaran di sekolah dasar sering kali kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga minat belajar cenderung menurun. Media animasi dinilai efektif untuk menarik perhatian siswa, sementara pembelajaran kolaboratif mendorong interaksi dan kerjasama. Pendekatan mixed-method digunakan dengan melibatkan 30 siswa kelas V. Data kuantitatif diambil melalui angket minat belajar sebelum dan sesudah perlakuan, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui wawancara dengan siswa dan guru. Hasil analisis menunjukkan peningkatan minat belajar siswa sebesar

45% setelah penerapan pembelajaran kolaboratif dengan media animasi. Siswa juga menunjukkan keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok.

4. Sihab (2022). Implementasi Media Animasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI Kelas VIII SMPIT. Siswa kurang termotivasi belajar PAI di SMPIT. Studi kasus (kualitatif deskriptif). Hasil Penelitian: Siswa terlihat lebih antusias dan aktif saat animasi digunakan, Siswa lebih memahami materi PAI karena adanya ilustrasi visual. Guru menyatakan peningkatan motivasi belajar mencapai 85% dibanding sebelumnya. Kesimpulan: Media animasi menstimulasi keterlibatan siswa dan meningkatkan motivasi belajar.

