

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi mencetuskan banyak inovasi dalam dunia pendidikan diantaranya perkembangan media pembelajaran.¹ Konsep pembelajaran yang berorientasi teknologi (*technology conception of education*) adalah suatu keharusan yang tak dapat dihindarkan.² Berbagai media serta aplikasi yang hadir saat ini dapat memudahkan guru untuk merancang pengalaman pembelajaran yang lebih menarik dan relevan.

Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam pembelajaran yaitu multimedia. Dengan adanya multimedia guru dapat secara kreatif mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum, membuat materi pembelajaran lebih interaktif, dan memberikan tantangan yang lebih menantang kepada peserta didik.³ Selain itu multimedia memfasilitasi akses lebih luas terhadap sumber daya pendidikan, memungkinkan pembelajaran jarak jauh, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang adaptif sesuai dengan kebutuhan individual peserta didik. Multimedia merupakan salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk membantu mengatasi masalah belajar peserta didik.⁴

Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk mendidik dan mengarahkan peserta didik agar dapat memahami ajaran Islam secara menyeluruh, menginternalisasi tujuan-tujuan Islam, dan diharapkan dapat menerapkan serta menjadikan Islam sebagai landasan hidup.⁵

¹ Agus Arwani, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia," in *Forum Tarbiyah*, vol. 9, 2011.

² Rukimin Rukimin, "Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab," in *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Pendidikan*, 2016.

³ Fuad Try Satrio Utomo, "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar," *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, no. 2 (2023): 3635–45.

⁴ Hamdan Nanjar, "Pemanfaatan Multimedia Dalam Mengembangkan Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran PAI Di Madrasah Aliyah Daarul Mu'minin As' Adiyah No. 12 Doping Kecamatan Penrang Kabupaten Wajo," *Universitas Islam Negeri (UIN) Alauddin*, 2018.

⁵ Asa Nadira Pramesti and M Makbul, "Analisis Kesulitan Belajar Peserta Didik Kelas VII 5 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 5 Cikarang Utara Kabupaten Bekasi," *Az-Zakiy: Journal of Islamic Studies* 1, no. 01 (2023): 15–23.

Oleh karena itu, ketika berbicara tentang Pendidikan Agama Islam, ada dua aspek yang tercakup, yaitu: pertama, membina siswa agar memiliki perilaku sesuai dengan nilai-nilai atau akhlak mulia. Kedua, memberikan pembelajaran kepada siswa tentang materi pelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan tentang Islam.

Realita saat ini memperlihatkan bahwa pembelajaran PAI sulit dipahami, terkadang juga penyampaian materi oleh guru kurang menarik perhatian siswa. Padahal pelajaran ini merupakan pelajaran yang harus dipahami bukan hanya dihapalkan. Khairul Basar mengatakan bahwa pengajar PAI di sekolah lebih sering membahas teori dari buku pegangan yang digunakan, kemudian memberikan rumus-rumus lalu memberikan contoh soal.⁶ Akibatnya ilmu PAI tereduksi menjadi bacaan dan siswa hanya dapat membayangkan. Jika fenomena yang sedang dibahas telah pernah dialami oleh siswa mungkin siswa akan dapat merekonstruksinya kembali menjadi pemahaman yang lebih baik. Sudah menjadi pendapat umum bahwa Pendidikan Agama Islam merupakan salah satu pelajaran yang kurang diminati.⁷

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum berhasil sepenuhnya dalam mengimplikasikan nilai-nilai moral dan agama kepada peserta didik. Hal ini terlihat dari maraknya fenomena sosial negatif pada remaja (pelajar), seperti penyalahgunaan narkoba, tindak begal, perilaku pergaulan bebas, tawuran, dan masalah sosial lainnya.⁸ Semua ini menjadi bukti bahwa strategi pembelajaran PAI di sekolah saat ini masih bersifat konvensional-tradisional dan mengalami keterbatasan.

Tercorengnya dunia pendidikan oleh kasus yang dialami beberapa peserta didik menjadi pertimbangan bersama dan bahan evaluasi kedepan bagaimana pendidikan seharusnya berjalan untuk mengembangkan akhlak mulia dan akademik

⁶ Abdul Rohman, "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pembuatan Video Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadis Di Ma Al-Khairiyah Mampang Prapatan" (B.S. thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah, n.d.).

⁷ Arwani, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia."

⁸ Nurlaili Nurlaili, Suhirman Suhirman, and Meri Lestari, "Pembelajaran Berdiferensiasi Dengan Memanfaatkan Multimedia Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)," *Belajea: Jurnal Pendidikan Islam* 8, no. 1 (2023): 19–34.

peserta didik.⁹ Pengaruh perilaku remaja di masa sekolah sangat bergantung pada peran pendidik. Oleh karena itu, pendidik perlu menjadi panutan dengan menanamkan norma dan nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat di lingkup komunitas pendidikan yang dikenal sebagai sekolah. Pendidikan Agama Islam pada remaja bermanfaat untuk memberikan bimbingan, wawasan, serta pencegahan bagi remaja yang pada fasenya mengalami persoalan terkait perilaku seksual, sehingga dapat mengelola gejolak hawa nafsunya.¹⁰

Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), terdapat konsep yang bersifat abstrak yang sulit untuk dipahami. Penggunaan multimedia sebagai media dalam pembelajaran PAI menjadi solusi dalam mengatasi permasalahan tersebut.¹¹ Akan tetapi realitanya belum banyak sekolah dan guru PAI yang menggunakan media atau multimedia dalam pembelajaran. Seperti halnya di SMA Muhammadiyah 4 Bandung, pembelajaran PAI tidak dipandang menarik oleh siswa, ketika pembelajaran berlangsung mereka merasa jenuh bahkan mengantuk saat pembelajaran. Hal ini disebabkan penggunaan media pembelajaran di SMA Muhammadiyah 4 belum optimal meskipun sudah memiliki LCD Proyektor, pembelajaran PAI masih menggunakan buku pegangan guru, pelaksanaan pembelajaran difokuskan hanya membaca ayat, menerjemahkan, menghafal ayat dan mendengarkan ceramah dalam menyampaikan materi sehingga kurangnya motivasi siswa dalam pembelajaran PAI mengakibatkan hasil belajar yang kurang optimal. Pembelajaran PAI di kelas X SMA Muhammadiyah hanya pernah dilakukan menggunakan media LCD proyektor dan laptop 1 kali sisanya pembelajaran PAI dilakukan menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan di SMA 4 Muhammadiyah Bandung. Hasil wawancara bersama Pak Olah selaku guru PAI kelas X pada bulan Januari 2024 ia menyebutkan bahwa motivasi belajar siswa masih rendah terlihat dari siswa kurang aktif dalam pembelajaran, siswa kurang bersemangat dalam

⁹ Widya Faridhatul Jannah, "Pengembangan Multimedia Adobe Flash Pendidikan Agama Islam Berbasis Kontekstual Kelas X Di SMKN 1 Pengasih Kulon Progo," 2019.

¹⁰ Mariah Ulfah, "Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Seksual Pranikah Pada Remaja SMP Dan SMA Di Wilayah Eks-Kota Administratif Cilacap," *Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Kesehatan* 16, no. 3 (2018): 137–42.

¹¹ Arwani, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia."

proses pembelajaran, mengerjakan pekerjaan rumah (PR) di sekolah, saat pembelajaran berlangsung siswa kurang merespon bahkan tidak bisa menjawab pertanyaan dari guru, siswa kadang membuat gaduh di kelas dan tidak fokus memperhatikan materi yang sedang dijelaskan oleh guru. Rendahnya motivasi belajar siswa menjadi salah satu faktor penyebab hasil belajar kognitif siswa kurang optimal. Terdapat beberapa siswa memperoleh nilai yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pembelajaran PAI. Ia juga menyebutkan bahwa siswa mulai merasa bosan dalam pembelajaran PAI yang dianggap monoton. Hal ini juga menjadi tugas bersama dalam menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar. Kendala lain yang dihadapi media yang dibutuhkan terbatas, saat ingin menggunakan LCD proyektor untuk penyampaian *power point* tentu harus di konfirmasi ke bagian kurikulum.

Motivasi belajar menjadi faktor penting yang mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Seorang peserta didik akan mencapai hasil belajar yang optimal ketika memiliki motivasi yang kuat. Motivasi belajar yang tinggi mendorong peserta didik untuk belajar dengan tekun dan sungguh-sungguh.¹²

Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal serta dapat menghilangkan rasa jenuh dalam belajar dan menumbuhkan minat peserta didik dalam mata pelajaran PAI maka harus ada terobosan baru dalam kegiatan belajar di kelas. Diantaranya, memanfaatkan media atau alat peraga yang telah hadir di sekeliling kita. Hal itu menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan guru atau pelaku pendidikan agar kegiatan belajar mengajar lebih baik dan tepat sasaran, media tersebut salah satunya adalah penggunaan multimedia.¹³ Sehingga penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa.

Multimedia sudah berkembang pesat di sekeliling kita, bahkan komputer atau laptop sudah banyak jenis dan macamnya untuk menunjang penggunaan

¹² Yuli Supriani, Ulfah Ulfah, and Opan Arifudin, "Upaya Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Dalam Pembelajaran," *Jurnal Al-Amar: Ekonomi Syariah, Perbankan Syariah, Agama Islam, Manajemen Dan Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 1–10.

¹³ Minah Minah, "Kreativitas Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di MAN I Mandailing Natal" (PhD Thesis, IAIN Padangsidimpuan, 2022).

multimedia dalam pengajaran di dunia pendidikan.¹⁴ Multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersama-sama seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan.

Multimedia sebagai sarana presentasi pembelajaran, dimana multimedia dijadikan sebagai media yang membantu pendidik dalam mengajar di kelas yang bisa dikombinasikan dengan multimedia linear dengan menyajikan materi untuk memperkuat pemahaman peserta didik. Alat atau media yang dapat digunakan di dalamnya misalkan *power point*, *preezy*, *powtoon* dll.

Dengan bantuan multimedia dalam kegiatan belajar diharapkan dapat membantu peserta didik memahami dan melihat lebih jelas dimensi-dimensi pembelajaran yang disajikan dalam multimedia visual sehingga peserta didik akan lebih bersemangat untuk melakukan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Ketika peserta didik merasa senang dalam belajar maka akan muncul motivasi dalam dirinya sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Multimedia terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Muhammadiyah 4 Bandung.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis dapat mengidentifikasi beberapa rumusan masalah yang dapat diteliti lebih lanjut, yaitu:

1. Bagaimana pengaruh penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Bandung?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PAI di kelas X SMA 4 Muhammadiyah Bandung?

¹⁴ Yuan Andinny and Indah Lestari, “Pengaruh Pembelajaran Multimedia Terhadap Hasil Belajar Matematika,” *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)* 1, no. 2 (2016): 169–79.

C. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Bandung.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PAI di kelas X SMA Muhammadiyah 4 Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dipaparkan, maka penelitian ini diharapkan mampu memberikan nilai manfaat kepada berbagai pihak baik secara teoretis maupun secara praktis.

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis penelitian ini dapat menambah wawasan keilmuan dalam bidang pendidikan khususnya multimedia yang digunakan dalam pembelajaran PAI sebagai media pembelajaran.

- a. Kontribusi dalam Teori Pendidikan Agama Islam: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori Pendidikan Agama Islam, khususnya dalam konteks multimedia. Melalui penelitian ini, dapat diidentifikasi bagaimana multimedia dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa.
- b. Penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan multimedia dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa.
- c. Temuan dari penelitian ini dapat menjadi sumber inspirasi dan pedoman bagi pengembangan media pembelajaran di berbagai lembaga pendidikan.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian secara praktis, diharapkan dapat menjadi pembelajaran dan pengalaman bagi:

a. Bagi Peserta Didik

1. Menjadi awasan pengetahuan dan dijadikan salah satu bahan rujukan dan sandaran bagi para pendidik dalam melakukan inovasi pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran serta dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran.
2. Memberikan pengetahuan mengenai media pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan motivasi belajar dan hasil kognitif.

b. Lembaga Sekolah

1. Sebagai upaya pihak sekolah untuk memperluas wawasan dan pendalaman mengenai alternatif pembelajaran dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa peserta pada pembelajaran PAI.
2. Sebagai tolak ukur suatu instansi/ sekolah dalam meningkatkan program pembelajaran dengan media pembelajaran yang bervariasi.

c. Guru

1. Sebagai referensi strategi pembelajaran dan media pembelajaran khususnya penggunaan multimedia pada pembelajaran PAI dalam upaya meningkatkan motivasi dan hasil belajar kognitif siswa.
2. Menguasai pembelajaran dalam menghidupkan suasana kelas sesuai media pembelajaran yang digunakan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

1. Penelitian ini berharap bisa menjadi arahan, petunjuk, dan acuan serta menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti atau instansi dalam pengkajian selanjutnya perihal penelitian yang relevan.
2. Menjadi referensi terkait penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI.

E. Kerangka Berpikir

Dalam menyusun penelitian ini dilandaskan atas teori-teori yang menjadi bahan pokok dari penelitian ini, yaitu multimedia, motivasi belajar dan hasil belajar kognitif.

Multimedia merupakan suatu perangkat teknologi yang dapat menampilkan gambar, video, suara dan lain sebagainya. Multimedia dapat dijadikan sebagai media dalam menyampaikan suatu pesan atau sebuah materi.¹⁵ Produk yang dihasilkan dari perangkat multimedia bisa digunakan dan dimanfaatkan oleh banyak kalangan diantaranya oleh pendidik dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Dalam penelitian ini multimedia menjadi salah satu variabel yang dijadikan bahan penelitian sebagai sesuatu yang berpengaruh terhadap motivasi belajar dan hasil belajar kognitif siswa.

Secara etimologi, multimedia berasal dari kata *multi* (Latin) “multus” yang berarti banyak atau lebih darisatu. *media* (Latin) “medium” yang berarti bentuk dan sarana komunikasi.¹⁶ Sedangkan menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, multimedia adalah berbagai jenis sarana: usaha untuk pembangunan dalam dunia komunikasi, pendidikan, dan sebagainya. Multimedia dapat pula diartikan penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks. Secara terminologis, multimedia adalah kombinasi dari teks yang dimanipulasi secara digital, foto, seni grafis, suara, animasi dan elemen video.¹⁷

Multimedia merupakan perpaduan alat komputer, video dan pengeras suara atau bisa disebut dengan speaker, dimana jika digabungkan ketiganya maka dapat menghasilkan tiga efek yakni suara, gambar yang bergerak serta tulisan yang dinamis maupun statis. Dijelaskan juga bahwasanya multimedia adalah kombinasi dari input dan output data yang berisi audio (suara, musik), animasi video, teks, grafik dan gambar atau multimedia bisa disebut juga dengan alat untuk membuat presentasi yang dinamis dan interaktif dengan memadukan antara teks, grafik,

¹⁵ Neni Isnaeni and Dewi Hildayah, “Media Pembelajaran Dalam Pembentukan Interaksi Belajar Siswa,” *Jurnal Syntax Transformation* 1, no. 05 (2020): 148–56.

¹⁶ Suci Ayu Wandira et al., “Produksi Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Siswa Pendidikan Tingkat Dasar,” *FIKROTUNA: Jurnal Pendidikan Dan Manajemen Islam* 16, no. 02 (December 31, 2022): 162–78, <https://doi.org/10.32806/jf.v16i02.6271>.

¹⁷ Bambang Ela Purnama, *Konsep Dasar Multimedia* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013).

animasi, audio dan gambar video.¹⁸ Penggunaan multimedia diharapkan dapat memberikan pengaruh positif terhadap motivasi dan pemahaman peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif dalam mempelajari sebuah materi atau bahan ajar. Penggunaan multimedia menjadi terobosan baru yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai. Menurut Cucu Suhana, motivasi belajar adalah kekuatan (*power motivation*), dorongan, atau sarana yang membangun kesediaan dan keinginan yang kuat di dalam diri siswa untuk aktif, kreatif, efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam belajar, dengan tujuan mengubah perilaku baik dari segi kognitif, afektif, dan psikomotor.¹⁹ Motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.²⁰

Motivasi merupakan elemen krusial dalam proses pembelajaran peserta didik. Tingkat motivasi belajar peserta didik dapat tercermin melalui berbagai indikator motivasi. Menurut Cucu Suhana, penilaian motivasi belajar dapat dilakukan melalui berbagai aspek antarlain: durasi belajar, sikap terhadap belajar, frekuensi belajar, konsisten terhadap belajar, kegigihan dalam belajar, loyalitas terhadap belajar, visi dalam belajar, dan *achievement* dalam belajar dapat diuraikan sebagai berikut:²¹

- 1) Durasi Belajar, Mengukur seberapa lama peserta didik menggunakan waktu untuk kegiatan belajar. Indikator ini mencakup lamanya waktu yang dihabiskan peserta didik untuk belajar.

¹⁸ Simarmata, *Teknologi Informasi Dan Multimedia* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021).

¹⁹ Cucu Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran* (Bandung, Indonesia: PT Refika Aditama, 2014).

²⁰ A. M. Sardiman, *Interaksi dan motivasi belajar mengajar* (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2000).

²¹ Suhana, *Konsep Strategi Pembelajaran*.

- 2) Sikap Terhadap Belajar, menilai motivasi belajar siswa berdasarkan perilaku mereka terhadap pembelajaran, apakah mereka merasa senang, ragu, atau tidak senang. Indikator ini mencakup ketertarikan siswa pada pembelajaran dan kegembiraannya dalam mencari informasi terkait materi pelajaran.
- 3) Frekuensi Belajar, mengukur seberapa sering peserta didik melakukan kegiatan belajar dalam periode tertentu. Indikator ini mencakup jumlah kegiatan belajar yang dilakukan per hari.
- 4) Konsistensi Terhadap Belajar, Menilai tingkat ketetapan dan kelekatan peserta didik terhadap pencapaian tujuan pembelajaran. Indikator ini mencakup keteraturan dalam kegiatan belajar.
- 5) Kegigihan Belajar, mengukur tingkat keuletan dan kemampuan peserta didik dalam mengatasi dan memecahkan masalah demi mencapai tujuan pembelajaran. Indikator ini mencakup keaktifan dalam mengerjakan tugas dan kemampuan dalam memecahkan masalah.
- 6) Loyalitas Terhadap Belajar, menilai tingkat kesetiaan peserta didik dan kesiapan mereka untuk mengorbankan biaya, tenaga, dan pikiran secara optimal untuk mencapai tujuan pembelajaran. Indikator ini mencakup usaha untuk menyelesaikan tugas secara menyeluruh.
- 7) Visi Dalam Belajar, mengukur motivasi belajar peserta didik berdasarkan target pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan. Indikator ini mencakup tujuan belajar yang diinginkan.
- 8) *Achievement* dalam Belajar, menilai motivasi belajar peserta didik berdasarkan prestasi belajarnya. Indikator ini mencakup pencapaian prestasi dalam pembelajaran. Motivasi belajar menjadi faktor penting yang dapat mempengaruhi hasil belajar kognitif siswa.

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran.²² Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku. Hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan

²² Nana Sudjana, *Penilaian hasil proses belajar mengajar* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 1995).

psikomotorik. Dimiyati dan Mudjiono juga menyebutkan hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Dari sisi guru, tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar.²³ Pada penelitian ini hasil belajar siswa berfokus pada ranah kognitif.

Benjamin S. Bloom menyebutkan, enam jenis perilaku ranah kognitif, sebagai berikut:²⁴

- a. Mengingat, mencapai kemampuan ingatan tentang hal yang telah dipelajari dan tersimpan dalam ingatan. Pengetahuan itu berkenaan dengan fakta, peristiwa, pengertian kaidah, teori, prinsip, atau metode.
- b. Memahami, mencakup kemampuan menangkap arti dan makna tentang hal yang dipelajari.
- c. Mengaplikasikan, mencakup kemampuan menerapkan metode dan kaidah untuk menghadapi masalah yang nyata dan baru. Misalnya, menggunakan prinsip.
- d. Menganalisis, mencakup kemampuan merinci suatu kesatuan ke dalam bagian-bagian sehingga struktur keseluruhan dapat dipahami dengan baik. Misalnya mengurangi masalah menjadi bagian yang telah kecil.
- e. Mengevaluasi, didefinisikan sebagai membuat pertimbangan atau penilaian berdasarkan kriteria dan standar yang ada. Kriteria yang sering digunakan meliputi kualitas, efektivitas, efisiensi, dan konsistensi. Standar penilaian dapat bersifat kuantitatif. Proses evaluasi juga mencakup memeriksa atau mengkritisi.
- f. Mencipta, mencakup kemampuan membentuk suatu pola baru. Misalnya kemampuan menyusun suatu program.

Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek

²³ Dimiyati and Mudjiono, *Belajar dan pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta : Departemen Pendidikan & Kebudayaan, 1999).

²⁴ David R Krathwohl and Lorin W Anderson. 2010. "*Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom)*". Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif PAI mencakup enam tingkatan yaitu mengingat (C1), memahami (C2), mengaplikasikan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5) dan mencipta (C6). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes.

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar untuk membekali siswa dengan keyakinan, pemahaman, penghayatan, dan praktik agama Islam melalui proses bimbingan, pengajaran, dan latihan. Selain itu, pendidikan ini juga memperhatikan pedoman untuk menghormati agama lain dalam hubungan antar umat beragama dalam masyarakat, dengan tujuan mewujudkan persatuan nasional²⁵. Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk meningkatkan keimanan, pemahaman, penghayatan, dan pengamalan peserta didik terhadap Agama Islam. Hal ini bertujuan agar mereka menjadi individu Muslim yang beriman dan bertakwa kepada Allah SWT, serta berakhlak mulia dalam berbagai aspek kehidupan, baik itu dalam konteks pribadi, sosial, kebangsaan, maupun kebernegaraan²⁶. Penggunaan multimedia memberikan pengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa dalam pembelajaran PAI materi menjaga martabat manusia dengan menjauhi pergaulan bebas dan zina.

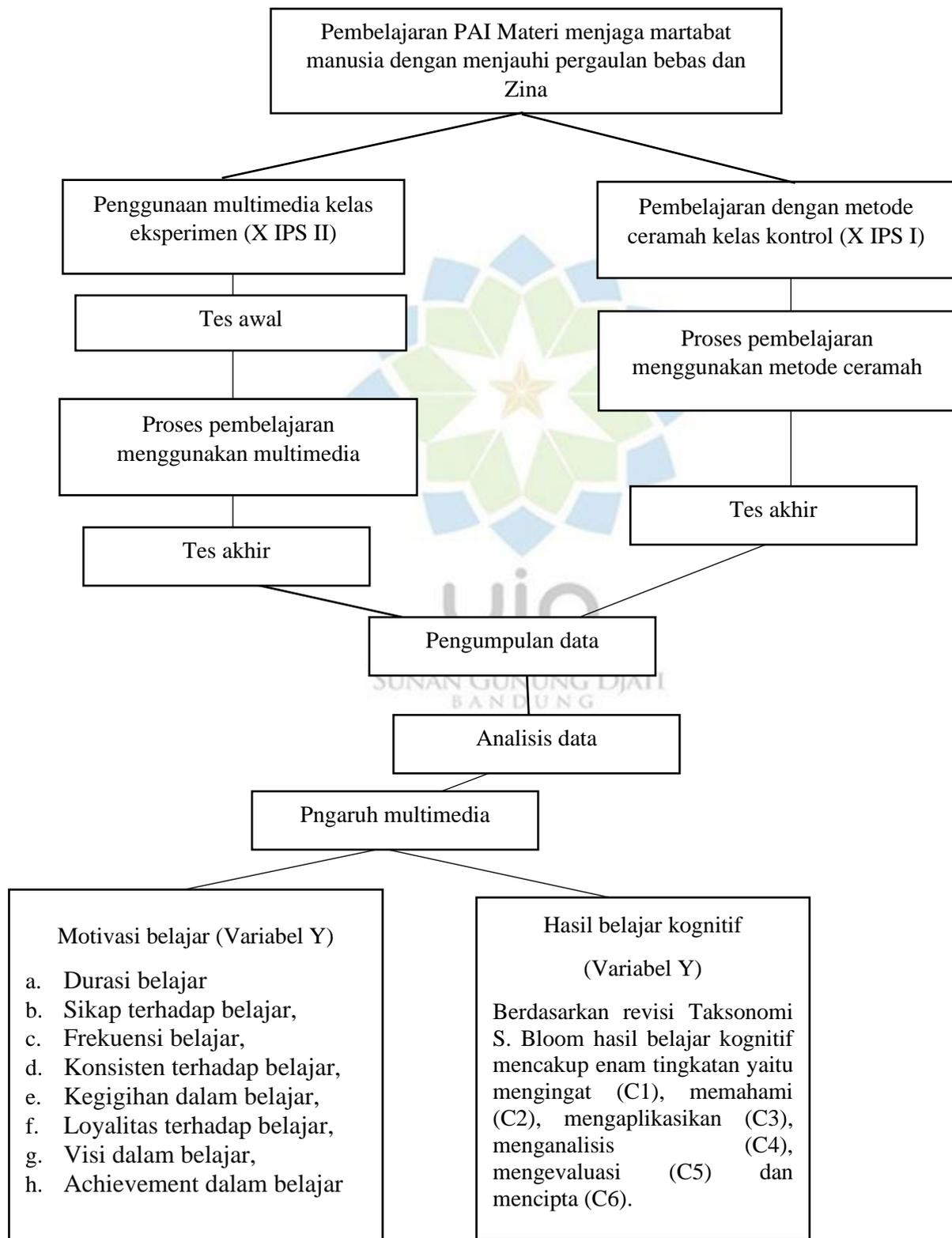
Penelitian ini dilakukan di dua kelas untuk mengetahui perbandingan ketercapaian tujuan pembelajaran dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran. yakni pada kelas X IPS II sebagai kelas eksperimen dan kelas X IPS I sebagai kelas kontrol. Pada kelas eksperimen pembelajaran menggunakan multimedia yang dipadukan dengan metode diskusi dan tanya jawab. Sementara kelas X IPS I pembelajaran dilakukan dengan metode ceramah. Sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan multimedia, peneliti melakukan *pretests* terlebih dahulu untuk memperoleh data sebagai perbandingan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan terhadap peserta didik. Proses berikutnya adalah peneliti memberikan tes akhir dan penilaian akhir kepada peserta didik untuk mendapatkan hasil yang objektif dalam memberikan pengukuran data dan analisis data. Selanjutnya dilakukan perbandingan hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PAI dengan menggunakan multimedia dengan siswa yang menggunakan metode ceramah pada pembelajaran PAI. Sehingga dapat diketahui

²⁵ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan Dalam Perspektif Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2000).

²⁶ Muhaimin, *Paradigma Pendidikan Islam* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004).

efektifitas penggunaan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa. Adapun alur kerangka berpikir dapat di lihat pada gambar di bawah ini:

Gambar 1.1 Kerangka Berpikir



Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian tersebut telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Berdasarkan kerangka berpikir yang sudah dijelaskan, hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut: Penggunaan multimedia berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa pada materi menjaga martabat manusia dengan menjauhi pergaulan bebas dan zina. Guna menguji hipotesis di atas dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan multimedia terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI.

H_a = Terdapat pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar kognitif siswa pada pembelajaran PAI.

F. Kajian Penelitian Terdahulu

Setelah menelusuri beberapa hasil penelitian ilmiah yang ada, penulis menemukan beberapa publikasi yang membahas tentang penelitian ini. Literatur ini digunakan sebagai bahan referensi dan pembandingan untuk menghindari duplikasi dan kesamaan dengan media, metode atau data penelitian yang ditemukan oleh peneliti sebelumnya, sehingga terdapat kebaruan penelitian. Adapun penelitian yang relevan antara lain:

Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Yuyun Yunani pada tahun 2020 dalam jurnal *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan)* dengan artikel yang berjudul: “Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX C SMP Negeri 2 Ciamis”. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, dan tes. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yaitu berupa pemaparan frekuensi dan persentase hasil belajar siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa 1) Perencanaan penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI materi qurban dan aqiqah pada siklus I tergolong baik mencapai 70%. Kemudian terjadi peningkatan pada siklus II dan III, dengan masing-masing diperoleh nilai baik menjadi 100%; 2) Penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI materi qurban dan aqiqah

mengalami peningkatan mulai dari siklus I memperoleh nilai baik mencapai 80%, siklus II 97% dan siklus III 100%; 3) Hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Rata-rata siklus I sebesar 83 dengan ketuntasan klasikal 83%, meningkat pada siklus II menjadi 88 dengan ketuntasan klasikal 86,7% dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 90,2 dengan ketuntasan klasikal 100%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan hasil belajar siswa.²⁷

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Saiful Rizal, Anselmus J.E. Toenlio, Sulthoni pada tahun 2019 dalam jurnal *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran): Kajian dan Riset dalam Teknologi Pembelajaran* dengan artikel yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Pergaulan Bebas dan Zina untuk Kelas X di SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo”. Metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D), Pengembangan ini dilakukan melalui beberapa tahap diantaranya tahap penilaian kebutuhan dan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi yang sesuai dengan model pengembangan Lee dan Owens (2004). Validasi produk dilakukan terhadap ahli media dan juga ahli materi. Subjeknya yaitu siswa kelas X yang ada di SMAN 1 Dringu. Hasil dari penelitian ini berdasarkan uji coba validasi yang dilakukan kepada ahli media, ahli materi, dan siswa dapat disimpulkan bahwasannya multimedia interaktif yang telah dikembangkan termasuk kategori valid. Kemudian dari hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwasannya media yang dikembangkan termasuk kategori efektif.²⁸

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Ahmad Aji Pangestu, Luluk Ifadah, Nur Alfi Muanayah pada tahun 2022 dalam jurnal *JIPSI: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Interdisipiner* dengan artikel yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Nilai

²⁷ Yuyun Yunani, “Penggunaan Multimedia Dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX C SMP Negeri 2 Ciamis,” *J-KIP (Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan)* 1, no. 2 (October 27, 2020), <https://doi.org/10.25157/j-kip.v1i2.4403>.

²⁸ Saiful Rizal, Anselmus JE Toenlio, and Sulthoni Sulthoni, “Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Pergaulan Bebas Dan Zina Untuk Kelas X SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo,” *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran* 6, no. 1 (2019): 1–7.

Kognitif Peserta Didik di SMP Maarif Tlogomulyo”. Metode penelitian yang digunakan metode penelitian kuantitatif dan kualitatif (*mixed method*). Jenis penelitian menggunakan penelitian tindakan (*action research*), pendekatan penelitian menggunakan pendekatan kognisi dan kompetensi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi, wawancara terstruktur, angket atau kuesioner, *pre-test*, *post-test* dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam mata pelajaran PAI efektif meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik di SMP Maarif Tlogomulyo. Dari hasil analisis, dibuktikan bahwa 100% peserta didik lebih meningkat dalam memahami materi yang telah dijelaskan pendidik. Selain itu, tingkat kesulitan pemahaman sebelumnya 33% menurun menjadi 8% peserta didik. Pada analisis kegiatan, bahwa 86% peserta didik menilai pembelajaran berbasis multimedia efektif diimplementasikan. Analisis nilai kognitif peserta didik mengalami peningkatan dari skor 45 pada pra siklus menjadi 54 pada siklus I dan 68 pada siklus II. Faktor yang mempengaruhi peningkatan kemampuan kognitif peserta didik pada mata pelajaran PAI adalah metode yang dilaksanakan tidak monoton menyesuaikan kebutuhan peserta didik, pendidik interaktif dan maksimal mendalami materi, antusias peserta didik meningkat, metode dilaksanakan secara berkelanjutan.²⁹

Keempat, penelitian yang dilakukan oleh Darwan pada tahun 2022 dalam prosiding: Pendidikan Profesi Guru Agama Islam dalam artikel yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA 4 SMAN 1 Liwa melalui Model *Problem Based Learning* Materi Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina”. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK), teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dan dokumentasi. Dari hasil penelitian ini disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model *Problem Based Learning* (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA 4 SMAN 1 Liwa. Hal ini dapat dibuktikan dari nilai rata-rata siswa sebelum

²⁹ Ahmad Aji Pangestu Aji, Luluk Ifadah, and Nur Alfi Muanayah, “Efektivitas Pembelajaran Berbasis Multimedia Dalam Meningkatkan Nilai Kognitif Peserta Didik Di SMP Maarif Tlogomulyo,” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sains Islam Interdisipliner*, 2022, 70–83.

diterapkan model *Problem Based Learning* (PBL) pada saat Pra Siklus yaitu terdapat 12 siswa dari 31 anak yang mendapat nilai di atas 70 atau 32,28%. Setelah diterapkan model *Problem Based Learning* hasil belajar siswa pada siklus 1 terdapat 16 siswa dari 31 anak yang mendapat nilai di atas 70 atau 51,61%. Pada siklus II hasil belajar siswa meningkat, yaitu terdapat 27 siswa dari 31 anak yang mendapat nilai 70 atau 87,09%.³⁰

Kelima, penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Abdul Aziz pada tahun 2022 dalam tesis yang berjudul “Pengaruh Multimedia terhadap Tingkat Pemahaman dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Fiqih tentang Pernikahan dalam Islam Perspektif Sayyid Sabiq”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode quasi eksperimen, adapun hasil dari penelitian ini adalah pengaruh multimedia terhadap pemahaman peserta didik memperoleh nilai N Gain kelas eksperimen 0.55 (interpretasi sedang) dan nilai N Gain kelas kontrol 0.29 (interpretasi rendah), maka terdapat pengaruh multimedia terhadap tingkat pemahaman peserta didik. Pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar peserta didik dengan perolehan nilai asymp. Sig (2-tailed) $0.000 < 0.05$, maka hipotesis diterima, artinya terdapat pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar peserta didik. Untuk perbedaan hasil belajar antara yang menggunakan multimedia dengan yang menggunakan metode ceramah diperoleh nilai mean rank kelas eksperimen $0.463.50 >$ kelas ceramah yaitu 356.50. Tampilan output test statistic nilai Sig.2-tailed adalah 0.149b lebih besar ($>$) dari 0.05. Hasilnya H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa: “Tidak terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar kelas XI A dengan kelas XI B.”³¹

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu yang telah dipaparkan di atas, terdapat beberapa persamaan serta perbedaan, berikut rincian perbedaan dan persamaan tersebut:

³⁰ D Darwan, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA 4 SMAN 1 Liwa Melalui Model Problem Based Learning Materi Menjauhi Pergaulan Bebas Dan Perbuatan Zina.,” *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Agama Islam (PPGAI)* Vol 2, No 2 (2022).

³¹ Muhammad Abdul Aziz, “Pengaruh Multimedia Terhadap Tingkat Pemahaman Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Fiqih Tentang Pernikahan Dalam Islam Perspektif Sayyid Sabiq” (PhD Thesis, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2022).

Tabel 1.1 Rincian Persamaan dan Perbedaan Penelitian

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
Yuyun Yunani	Penggunaan Multimedia dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IX C SMP Negeri 2 Ciamis	Penelitian tindakan kelas	penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan hasil belajar siswa	Penggunaan multimedia dalam pembelajaran	Materi yang diajarkan berbeda, lokasi penelitian berbeda, metode penelitian berbeda
Ahmad Aji Pangestu, Luluk Ifadah, Nur Alfi Muanayah	Efektivitas Pembelajaran berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Nilai Kognitif Peserta Didik di SMP Maarif Tlogomulyo	<i>Mix methode</i> , metode kualitatif & kuantitatif	Hasil penelitian menunjukkan bahwa mplementasi pembelajaran berbasis multimedia dalam mata pelajaran PAI efektif meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik	Penggunaan multimedia dalam pembelajaran PAI	Materi yang diajarkan berbeda, lokasi penelitian berbeda, metode penelitian berbeda
Saiful Rizal, Anselmus J.E. Toenlio, Sulthoni	Pengembangan Multimedia Interaktif Pendidikan Agama Islam Materi Pergaulan Bebas dan Zina untuk	<i>Research and Develovment</i> (R&D)	Hasil dari penelitian ini multimedia interaktif yang telah dikembangkan termasuk kategori	Penggunaan multimedia interaktif, Materi PAI yang diteliti yaitu menjauhi	Lokasi penelitian berbeda, Metode penelitian berbeda.

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	Kelas X Di SMAN 1 Dringu Kabupaten Probolinggo		valid. Kemudian dari hasil belajar siswa dapat disimpulkan bahwasannya media yang dikembangkan termasuk kategori efektif.	pergaulan bebas dan Zina.	
Darwan	Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X IPA 4 SMAN 1 Liwa melalui Model <i>Problem Based Learning</i> Materi Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina	Penelitian tindakan kelas (PTK)	Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan model <i>Problem Based Learning</i> (PBL) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas X IPA 4 SMAN 1 Liwa.	Materi PAI yang diteliti yaitu menjauhi pergaulan bebas dan Zina dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.	Model pembelajaran berbeda yang digunakan pada penelitian ini yaitu <i>Problem Based Learning</i> , Lokasi penelitian berbeda.
Muhammad Abdul Aziz	Pengaruh Multimedia terhadap Tingkat Pemahaman dan Hasil Belajar Pesertas Didik pada Materi Fiqih tentang Pernikahan	Pendekatan kuantitatif metode eksperimen	Terdapat pengaruh penggunaan multimedia terhadap hasil belajar peserta didik dan tidak terdapat perbedaan hasil belajar peserta	Penggunaan multimedia pada pembelajaran PAI, metode eksperimen.	Materi berbeda yaitu Fiqih tentang Pernikahan dalam Islam Perspektif Sayyid Sabiq, Lokasi

Peneliti	Judul Penelitian	Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
	dalam Islam Perspektif Sayyid Sabiq		didik yang menggunakan multimedia dengan peserta didik yang menggunakan metode ceramah.		penelitian berbeda.

