

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi sarana utama yang perlu dikelola secara sistematis dan konsisten, berdasarkan berbagai pandangan teori dan praktik yang berkembang dalam kehidupan. Semakin tinggi cita-cita manusia semakin menuntut peningkatan mutu pendidikan sebagai sarana mencapai cita-citanya. Akan tetapi dibalik itu, semakin tinggi cita-cita yang hendak di raih, maka semakin kompleks jiwa manusia itu, karena didorong oleh tuntutan hidup (rising demands) yang meningkat pula.¹

Pendidikan Indonesia yang tercantum dalam Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 mengemukakan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”²

Pendidikan merupakan suatu sistem yang teratur dan mengemban misi yang cukup luas yaitu segala sesuatu yang bertalian dengan perkembangan fisik, kesehatan, keterampilan, pikiran, perasaan, kemauan sosial sampai kepada masalah kepercayaan atau keimanan. Sekolah sebagai suatu lembaga

¹ Rusmaini, *Ilmu Pendidikan*, (Palembang: Grafika Telindo Press, 2011), h. 1

² Badan Penelitian dan Pengembangan Depdiknas, *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), h. 2

pendidikan formal mempunyai beban yang cukup berat dalam melaksanakan misi pendidikan tersebut. Lebih-lebih jika dikaitkan dengan pesatnya perubahan zaman.³

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada saat ini sangat pesat, sehingga berdampak pada berbagai bidang kehidupan. Penemuan-penemuan baru dalam ilmu dan teknologi telah membawa pengaruh yang sangat besar dalam bidang pendidikan. Perubahan tersebut bukan hanya terjadi pada kurikulum, tetapi juga pada metodologi pengajaran.⁴

Proses pembelajaran selain merupakan upaya pemberian ilmu pengetahuan atau transfer of knowledge juga merupakan value education dari satu generasi ke generasi berikutnya. Pembelajaran dilihat dari ruang lingkupnya terdiri dari beberapa komponen. Komponen tersebut meliputi tujuan, bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, metode, alat, sumber belajar dan evaluasi.⁵ Keenam komponen-komponen tersebut saling berkaitan untuk mencapai tujuan pendidikan sesuai dengan yang diinginkan. Dalam mencapai tujuan pendidikan yang ingin dicapai hal yang pertama kali dilakukan yakni dengan menentukan metode yang sesuai dengan materi bahan ajar kemudian menentukan alat peraga atau media yang dapat memperjelas materi dan mempermudah pemahaman siswa.⁶

³ Departemen Agama Republik Indonesia, *Kendali Mutu Pendidikan Agama Islam*, (Jakarta:2003, Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam), h.10.

⁴ Asnawir & Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Ciputat Press, 2002), h.17.

⁵ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zein, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1996),h.48

⁶Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung:PT.Remaja Rosdakarya2005), h.5

Ada beberapa jenis media dalam proses pembelajaran, salah satu diantaranya yaitu media berbasis audio visual. Menurut Miller (1957) dalam buku yang ditulis oleh Djamarah berpendapat bahwa belajar yang sempurna hanya dapat tercapai jika digunakan visual dan audio-visual yang mendekati realitas. Lebih banyak bahan program media yang menyerupai realitas, makin mudah terjadinya belajar.⁷ Media pembelajaran pada penelitian ini yaitu berupa film animasi. Film animasi merupakan suatu teknik menampilkan gambar berurut sedemikian rupa sehingga anak didik merasakan adanya ilusi gerakan atau motion pada gambar yang ditampilkan.⁸ Berdasarkan teori tersebut, penggunaan media pembelajaran yang berupa film animasi diharapkan mampu menjadikan pelajaran sejarah kebudayaan islam lebih mudah diterima oleh siswa, hal ini tentunya akan mempermudah para siswa untuk mengingat fakta-fakta yang ada dalam pelajaran sejarah kebudayaan islam.

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam memuat banyak fakta-fakta seperti nama tokoh, keadaan suatu lingkungan, fakta yang berhubungan dengan waktu (tanggal, bulan, tahun), fakta mengenai jumlah dan juga hubungan sebab akibat terjadinya suatu peristiwa. Hal-hal tersebut termasuk sifat-sifat dari kecerdasan logis-matematis.⁹

Menurut Howard Gardner kecerdasan logis matematis melibatkan banyak komponen, perhitungan secara matematis(ditunjukkan dengan waktu), berpikir

⁷ Ivor K.Davis, *Pengelolaan Belajar*, (Jakarta:Rajawali Press, 1991), cet. ke-2, h.150

⁸ Djamarah, *Pendekatan Baru Strategi Belajar Mengajar* , (Bandung: Sinar Baru, 1999), h.1

⁹ Hamzah B.Uno dan Masri Kudrat Umar, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.102

logis(menarik kesimpulan dari alur cerita), pemecahan masalah pertimbangan deduktif induktif, dan ketajaman pola hubungan yang didalam pelajaran sejarah kebudayaan islam ditunjukkan dengan hubungan sebab akibat atau alur cerita.¹⁰ Hal tersebut diperkuat dengan pendapat dari Schoenfeld(1985) bahwa hakikat dari belajar matematik yakni berkaitan dengan apa dan bagaimana menggunakannya dalam membuat keputusan untuk memecahkan masalah. Matematik melibatkan pengamatan, penyeledikan, dan keterkaitannya dengan peristiwa.¹¹

Menurut teori perkembangan Piaget, karakteristik siswa MI berada pada tingkat operasional konkrit. Anak mulai memperkembangkan kemampuannya berfikir secara logis, tetapi kemampuan berfikirnya masih terikat pada obyek-obyek yang nyata.¹² Kecerdasan logis matematis dapat dilatih dan dikembangkan melalui berbagai inovasi teknologi (film animasi) didalamnya terdapat gambar-gambar bergerak dan penuh warna serta bunyi yang sesuai dengan isi materi pelajaran sejarah kebudayaan islam.¹³

Dalam proses pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kerap kali guru terjebak dalam metode pengajaran yang justru cenderung membosankan dan tidak interaktif dengan siswanya, seperti penerapan metode ceramah. Metode ceramah mendatangkan kebosanan bila guru tidak menyesuaikan keadaan para siswa. Oleh karena itu, apabila terjadi kebosanan

¹⁰ *Ibid*, h.101

¹¹ *Ibid*, h.110

¹² Singgih D.Gunarsa, *Dasar Teori Perkembangan anak*, (Jakarta: Gunung Muria, 2003), h.163

¹³ Hamzah B.Uno dan Masri Kudrat Umar, *Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), h.113

pada siswa maka akan berpengaruh pula pada kecerdasan kognitif mereka dalam menyerap informasi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.¹⁴ Sehingga berdampak pada nilai yang diperoleh yakni ada beberapa nilai siswa berada dibawah KKM.

Hal tersebut masih terjadi di MI Matholi'ul Huda 01 Troso. Pada materi tertentu guru Sejarah Kebudayaan Islam mengajar dengan memutar film animasi yang sesuai isi bahan ajar. Namun, fasilitas yang kurang memadai yakni dengan bergantian ruangan dalam memutar film animasi dan juga kurang lengkapnya film animasi yang sesuai dengan bahan ajar adalah masalah yang dihadapi oleh guru Sejarah Kebudayaan Islam kelas 3 MI Matholi'ul Huda 01 Troso.

Dengan adanya kegiatan belajar mengajar pada pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 3 di MI Matholi'ul Huda 01 Troso menggunakan media film animasi. Penulis berasumsi bahwa ada beberapa faktor yang berpengaruh terhadap kecerdasan logis matematis didalam penggunaan media pembelajaran film animasi. Oleh karena itu, dari pemaparan diatas menarik perhatian penulis untuk mengadakan penelitian dan menganalisis mengenai media pembelajaran film animasi terhadap kecerdasan logis matematis dengan judul penelitian “Pengaruh Pemanfaatan Media Film Animasi terhadap Kecerdasan Logis-Matematis pada Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas 3 MI Matholi'ul Huda 01 Troso Tahun Pelajaran 202/2022”

¹⁴ Nur Azizah, “Pengaruh Penggunaan Media Film Terhadap Peningkatan Pemahaman Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MA Mamba’ul Ulum Awang-Awang Mojosari Mojokerto”, Skripsi (Surabaya: Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (UIN) Sunan Ampel Surabaya, 2017), h.4

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut:

- 1) Sebagian besar penyampaian materi masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah.
- 2) Siswa cenderung bosan dalam proses belajar menggunakan metode konvensional yaitu ceramah.
- 3) Prestasi belajar sebagian siswa masih dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum)
- 4) Tidak adanya fasilitas untuk menggunakan media film animasi pada setiap kelas.
- 5) Kurang lengkapnya materi bahan ajar Sejarah Kebudayaan Islam dalam bentuk film animasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka diperlukan adanya pembatasan masalah agar fokus dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti terarah serta menghindari adanya kesalahfahaman dalam memahami judul penelitian ini. Peneliti membatasi masalah dan fokus pada media pembelajaran yang digunakan yakni berupa media film animasi, kecerdasan pada siswa difokuskan pada kecerdasan logis-matematis, siswa yang berada di kelas 3 dan bersekolah di MI Matholi'ul Huda 01 Troso Pecangaan Jepara.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, dapat ditemukan beberapa rumusan masalah, diantaranya:

1. Bagaimana kecerdasan logis matematis siswa sebelum pemanfaatan media film animasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 3 MI Matholi'ul Huda01 Troso?
2. Bagaimana kecerdasan logis matematis siswa sesudah pemanfaatan media film animasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 3 MI Matholi'ul Huda01 Troso?
3. Adakah pengaruh pemanfaatan media film animasi terhadap kecerdasan logis-matematis pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas 3 MI Matholi'ul Huda 01 Troso?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kecerdasan logis matematis siswa sebelum pemanfaatan media film animasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 3 MI Matholi'ul Huda01 Troso
2. Untuk mengetahui kecerdasan logis matematis siswa sesudah pemanfaatan media film animasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas 3 MI Matholi'ul Huda01 Troso

3. Untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media film animasi terhadap kecerdasan logis-matematis pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas 3 MI Matholi'ul Huda 01 Troso.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara ilmiah maupun secara praktis.

a) Manfaat Teoritis

Adapun manfaat ilmiah dari penelitian ini adalah:

- 1) Diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi pemikiran terkait dengan pengaruh pemanfaatan media film animasi terhadap kecerdasan logis-matematis pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam.
- 2) Diharapkan dengan adanya penelitian ini nantinya dapat memberi masukan atau sebagai bahan informasi bagi penelitian selanjutnya untuk mahasiswa yang ingin atau berminat mendalami studi tentang pemanfaatan media film animasi terhadap kecerdasan logis-matematis pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam.
- 3) Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat mengembangkan keilmuan pendidikan agama islam di UNISNU Jepara.

b) Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan nantinya dapat memberikan manfaat dan masukan terutama bagi :

- 1) Peneliti

Diharapkan hasil temuan penelitian ini memberikan pengalaman yang sangat penting bagi peneliti dan dapat mengimplementasikan temuan yang didapatkan dalam pendidikan agama Islam.

2) Siswa

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat memberikan sebuah pembelajaran pada siswa tentang pengaruh pemanfaatan media film animasi terhadap kecerdasan logis-matematis pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

3) Guru

Diharapkan dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran, informasi, dan pengalaman dalam rangka meningkatkan kemandirian belajar peserta didik pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MI Matholi'ul Huda 01 Troso.

4) Sekolah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini di lembaga pendidikan MI Matholi'ul Huda 01 Troso dapat memberikan saran-saran atau kebijakan sekolah terkait pengaruh pemanfaatan media film animasi terhadap kecerdasan logis-matematis pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi ini supaya tidak terjadi tumpang tindih dalam pembahasannya, maka sistematika penulisan skripsi sebagai berikut :

1. Bagian awal berisi

Halaman Judul, Halaman nota pembimbing, Halaman Pengajuan Skripsi, Halaman Pengesahan, Abstraksi, Halaman Motto, Halaman Persembahan, Kata Pengantar, Daftar Isi, dan Daftar Lampiran.

2. Bagian isi dan batang tubuh

Bagian utama terdiri dari beberapa bab, yang masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab dengan susunan sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan. Membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Kajian Pustaka. Membahas tentang kajian teori (media pembelajaran, film animasi, kecerdasan logis-matematis, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam), hasil penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis penelitian.

BAB III : Metode Penelitian. Membahas jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, populasi dan sampel penelitian, variable penelitian, teknik dan instrument pengumpulan data, validitas dan realibilitas instrument, dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan. Berisi tentang deskripsi hasil penelitian, pengujian hipotesis, pembahasan, dan keterbatasan penelitian.

BAB V : Simpulan dan Saran. Berisi tentang simpulan terhadap pembahasan data-data yang telah dianalisis dan saran sebagai bahan pertimbangan serta penutup.

3. Bagian Akhir

Sedangkan bagian akhir dari skripsi ini meliputi daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat pendidikan penulis.

