

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan bagian dari pendidikan, dan menjadi inti dari proses yang langsung berkaitan dengan siswa. Upaya peningkatan kualitas proses pembelajaran, berbagai upaya dilakukan, salah satunya melalui penerapan desain pembelajaran yang tepat (Octaviana, D. R., & Sutomo, M, 2022: 114-126). Desain pembelajaran dapat menciptakan sesuatu yang tidak hanya efisien dan produktif, tetapi juga dapat meningkatkan kualitas hidup manusia. Ketika desain tersebut dipadukan dengan teknologi, ia mampu menciptakan keindahan, kemudahan, kenyamanan, dan keamanan dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menerapkan metode pembelajaran yang tepat, sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, sehingga kegiatan belajar mengajar tidak berlangsung secara monoton, membosankan, dan terlalu serius. Hal ini penting agar siswa mampu memahami dan mempelajari materi, termasuk dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (Simbolon, R. W, dkk. 2022: 448-456).

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran agama yang diajarkan di tingkat Madrasah Tsanawiyah (MTs) atau Sekolah Menengah Pertama (SMP). Mata pelajaran ini menjelaskan mengenai pertumbuhan dan perkembangan pendidikan Islam dari masa awal hingga masa

kini. Pendidikan Islam memiliki akar sejarah kebudayaan yang panjang, karena ia tumbuh dan berkembang seiring dengan munculnya Islam itu sendiri. Pendidikan agama Islam tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian ilmu, tetapi juga sebagai proses pembentukan karakter manusia menuju kebahagiaan dunia dan akhirat (Azra, A., 2019: 45–46)

Sebagaimana firman Allah Swt. dalam Qur'an,

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat.” QS. Al-Mujadilah (58): 11.

Yang menjelaskan bahwa Allah meninggikan derajat orang-orang yang beriman dan berilmu beberapa derajat. Ayat ini menegaskan bahwa ilmu memiliki posisi yang sangat tinggi dalam Islam, sehingga setiap proses pembelajaran perlu dirancang secara efektif dan bermakna guna menumbuhkan minat belajar peserta didik.

Dalam pembelajaran di sekolah, khususnya pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), minat belajar siswa sering kali menjadi tantangan tersendiri. SKI sering dipandang sebagai mata pelajaran yang cenderung membosankan karena identik dengan hafalan tokoh, tahun, dan peristiwa sejarah. Banyak siswa yang merasa bahwa SKI tidak sepenting mata pelajaran matematika atau sains. Akibatnya, tidak sedikit siswa yang kurang memperhatikan pelajaran SKI, sehingga minat dan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran menjadi rendah.

SMP Al-Islam 1 Surakarta sebagai salah satu lembaga pendidikan Islam memiliki tanggung jawab besar dalam menanamkan nilai-nilai keislaman kepada siswanya. Melalui mata pelajaran SKI, siswa diajak untuk mengenal sejarah perkembangan Islam, meneladani perjuangan para tokoh, serta mengambil hikmah dari perjalanan sejarah untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran SKI seharusnya mampu dikemas secara menarik sehingga dapat menumbuhkan minat belajar siswa.

Dalam praktik pembelajaran sehari-hari, SMP Al-Islam 1 Surakarta sebenarnya sudah memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor. Teknologi ini digunakan guru untuk menampilkan materi, gambar, maupun penjelasan tambahan yang mendukung pemahaman siswa. Namun, berdasarkan pengamatan, penggunaan teknologi tersebut belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Beberapa siswa masih tampak kurang memperhatikan, cepat merasa bosan, bahkan ada yang pasif dalam kegiatan diskusi meskipun guru telah menggunakan teknologi LCD proyektor sebagai media bantu. Fenomena ini menunjukkan bahwa sekadar menggunakan teknologi belum cukup untuk membuat pembelajaran menjadi menarik dan bermakna bagi siswa.

Selain itu, rendahnya literasi digital siswa turut menjadi hambatan dalam implementasi media teknologi. Banyak siswa yang belum terbiasa menggunakan aplikasi atau platform pembelajaran digital, sehingga membutuhkan waktu lebih lama dalam memahami materi, bahkan terkadang mengalami kesulitan dalam mengakses atau mengoperasikan teknologi

pembelajaran yang digunakan guru. Hal ini tentu menghambat proses belajar mengajar dan mengurangi efektivitas penyampaian materi.

Situasi ini dapat menurunkan partisipasi siswa dalam kelas dan berdampak pada pemahaman serta pencapaian hasil belajar yang kurang maksimal.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting dalam menentukan keberhasilan proses pendidikan. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi akan lebih mudah memahami materi, memiliki motivasi internal yang kuat, dan lebih konsisten dalam mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, peningkatan minat belajar melalui pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor menjadi fokus penting dalam konteks pendidikan saat ini, terutama di era digital.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melihat apakah teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor berpengaruh terhadap minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Maka dari itu, penelitian ini diberi judul “PENGARUH PENGGUNAAN TEKNOLOGI PEMBELAJARAN BERBASIS LCD PROYEKTOR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI SMP AL-ISLAM 1 SURAKARTA TAHUN AJARAN 2025/2026”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penulis uraikan diatas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih rendah.
2. Rendahnya literasi digital siswa, yang menyebabkan mereka kurang mampu memanfaatkan teknologi pembelajaran secara optimal dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
3. Pemanfaatan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor belum optimal sehingga pengaruhnya terhadap minat belajar siswa belum diketahui secara jelas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan pengamatan terhadap beberapa permasalahan diatas, peneliti akan fokus dan membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Al-Islam 1 Surakarta.
2. Subjek penelitian ini hanya akan fokus pada siswa di SMP Al-Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2025/2026.
3. Penelitian hanya difokuskan pada pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor.

D. Rumusan Masalah

Dan melihat latar belakang di atas penulis mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Seberapa tinggi penggunaan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Al-Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2025/2026?
2. Seberapa tinggi minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Al-Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2025/2026?
3. Adakah pengaruh teknologi pembelajaran berbasis berbasis LCD Proyektor terhadap minat belajar siswa di SMP Al-Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2025/2026?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Untuk mengetahui seberapa tinggi penggunaan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Al-Islam 1 Surakarta.
2. Untuk mengetahui seberapa tinggi minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di SMP Al-Islam 1 Surakarta tahun ajaran 2025/2026.
3. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor terhadap minat belajar siswa di SMP Al-Islam 1 Surakarta.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan peneliti di atas, maka manfaat dari penelitian ini dibagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis, sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan pemahaman teoritis mengenai tingkat penggunaan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
- b. Menambah wawasan dalam kajian pendidikan, khususnya terkait hubungan antara penggunaan teknologi dalam pembelajaran dengan minat belajar siswa.
- c. Menjadi referensi atau acuan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji topik serupa dalam bidang pendidikan dan teknologi pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui penggunaan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik generasi digital.

b. Bagi Guru

Memberikan wawasan serta alternatif strategi dalam memilih dan menggunakan teknologi pembelajaran berbasis LCD proyektor guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

Memberikan masukan untuk pengembangan kebijakan pembelajaran dan integrasi teknologi dalam kurikulum, guna menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

