

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan adalah usaha yang bertujuan membina dan mengembangkan kepribadian manusia sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Proses ini idealnya berlangsung seumur hidup dan secara terpadu, baik dalam dimensi keluarga, sekolah, maupun masyarakat luas. Menurut Carter V. Good dalam jurnal Magdalena dkk., pendidikan juga bagian dari proses yang bertujuan untuk mengembangkan sikap dan perilaku yang berlaku dalam kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan harus dilakukan secara sistematis agar menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang unggul, humanis, dan berguna bagi bangsa dan negara. Pendidikan dapat membimbing peserta didik untuk mencapai tujuan tertentu dan hal tersebut terlihat jelas melalui perubahan yang terjadi pada diri siswa.<sup>1</sup>

Dalam konteks pendidikan, lingkungan belajar memiliki efek kentara terhadap motivasi belajar peserta didik. Lingkungan belajar yang kondusif dapat meningkatkan dorongan internal siswa untuk belajar dan meraih prestasi. Motivasi belajar sendiri merupakan elemen penting dalam proses pendidikan, karena berperan sebagai penggerak, pemberi arah, dan juga penyemangat bagi

---

<sup>1</sup> Ina Magdalena et al., "Analisi Bahan Ajar," Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial Vol 2, No. 2 (2020): hal 311–26. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>

siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.<sup>2</sup> Motivasi belajar artinya yaitu dorongan atau daya gerak dari dalam diri individu yang memberikan energi dan arah terhadap aktivitas belajar yang dilakukan. Dengan motivasi yang tinggi, siswa akan cenderung lebih aktif, fokus, dan gigih dalam menghadapi tantangan belajar.<sup>3</sup> Dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini, motivasi belajar menjadi sangat krusial karena pembelajaran tidak hanya menyangkut aspek kognitif, tetapi juga afektif dan psikomotorik yang berkaitan dengan pengamalan nilai-nilai keagamaan dalam kehidupan sehari-hari.

Salah satu strategi yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah PBL. Model ini menjadikan siswa sebagai pelaku aktif yang belajar dengan cara menyelesaikan masalah secara bersama-sama. PBL mendorong siswa untuk berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, mencari informasi, dan berdiskusi, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan bermakna. Keterlibatan aktif ini diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar karena siswa merasa memiliki kontribusi dalam proses pembelajaran.<sup>4</sup> Dalam penelitian Rizki Wahyuningtyas dan Firosalia Kristin, ditemukan bahwa implementasi dari model PBL dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan peningkatan yang berkisar antara 7,1% hingga 52,69%. Selain meningkatkan motivasi, model ini juga memberikan pengalaman belajar yang

---

<sup>2</sup> Rida Dwi Widiastuty, dkk, *Pengaruh Lingkungan Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa: Studi Kasus Pada Siswa Kelas Xi Smk Telkom Bandung*, Vol 6 No.2 (2021), hal 405–17.

<sup>3</sup> Yogi Fernando, Popi Andriani, and Hidayani Syam, 'Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa', *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, Vol.2.No.3 (2024), hal.61–68, doi:10.59246/alfihris.v2i3.843.

<sup>4</sup> Hardianto Rahman, Muhammad Faisal, and Afdhal Fatawuri Syamsuddin, 'Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning Berbantuan Multimedia Interaktif', *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, Vol.9 No.1 (2024), hal. 12–24, doi:10.47435/jpdk.v9i1.2778.

berbeda, karena siswa dihadapkan pada situasi pemecahan masalah yang menuntut penerapan konsep secara nyata.<sup>5</sup>

Namun, penerapan model PBL di lapangan masih menghadapi berbagai tantangan. Salah satunya adalah rendahnya pemanfaatan sumber daya pembelajaran yang tersedia, terutama oleh guru yang belum memahami pentingnya integrasi teknologi melalui proses belajar mengajar. Dalam era serba digital seperti saat ini, integrasi multimedia interaktif dalam model PBL menjadi suatu kebutuhan yang mendesak. Multimedia seperti video, animasi, simulasi, hingga kuis interaktif dapat membuat pengalaman belajar yang makin menarik, kontekstual, dan menggembirakan.<sup>6</sup> Sayangnya, masih sedikit penelitian yang secara khusus mengkaji efektivitas model PBL dibantu multimedia interaktif dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya di lingkungan IAINU Kebumen. Padahal, multimedia mempunyai potensi besar dalam menumbuhkan pemahaman dan motivasi siswa, terutama jika dipadukan dengan pendekatan pemecahan masalah seperti PBL.<sup>7</sup>

Beberapa bentuk implementasi multimedia interaktif dalam PBL yang dapat diterapkan antara lain simulasi situasi nyata, kuis interaktif, proyek kolaboratif berbasis digital, hingga gamifikasi. Melalui pendekatan ini, diharapkan proses belajar membuat lebih menyenangkan, relevan, dan

---

<sup>5</sup> Rizki Wahyuningtyas dan Firosalia Kristin, 'Meta Analisis Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar', *MIMBAR PGSD Undiksha*, Vol.9 No.1 (2021), hal.49, doi:10.23887/jjpsd.v9i1.32676.

<sup>6</sup> Suharni Suharni, 'Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa', *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, Vol.6 No.1 (2021), hal 172–84, doi:10.31316/g.couns.v6i1.2198.

<sup>7</sup> Suhayati, E., & Rosyid, N.. *Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Simulasi*. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.5 No.2,(2020). hal 116-125.

bermakna bagi siswa.<sup>8</sup> Oleh karena itu, penelitian tentang penerapan Model Pembelajaran PBL yang didukung oleh Multimedia Interaktif menjadi sangat penting untuk diteliti lebih dalam dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam Pendidikan Agama Islam. Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin mengangkat topik penelitian dengan judul: “Model Pembelajaran PBL dengan Bantuan Multimedia Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.”

## **B. Batasan Masalah**

Untuk memastikan bahwa penelitian ini tetap terfokus dan tidak menyimpang dari permasalahan yang sedang dikaji, peneliti mengatur batasan ruang lingkup masalah sebagai berikut:

1. Motivasi belajar peserta didik yang dipengaruhi oleh implementasinya model PBL yang dibantu oleh multimedia interaktif.
2. Implementasi dan pengaruh model PBL dibantu oleh multimedia interaktif terhadap motivasi belajar siswa.

## **C. Perumusan Masalah**

Pada konteks pembahasan di atas dan dari batasan masalah sebelumnya, perumusan masalah dalam skripsi ini yaitu:

1. Apa saja aspek yang dipengaruhi implementasi model PBL yang dibantu oleh multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa?
2. Bagaimana penerapan model PBL dibantu oleh multimedia interaktif mempengaruhi motivasi belajar siswa?

---

<sup>8</sup> Yuhelfina. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Teori Van Hiele Untuk Materi Lingkaran Kelas Viii Smp”. Jurnal Edukasi Dan Penelitian Matematika, Vol.11 No.2(2022),hal 61–67

## **D. Penegasan Istilah**

Berikut adalah klarifikasi istilah yang berkaitan dengan judul penelitian. Klarifikasi istilah ini bertujuan untuk mencegah terjadinya kesalahpahaman dalam penelitian.

### **1. PBL**

Istilah “PBL” dalam skripsi ini, diambil dari “Problem Based Learning” yaitu cara belajar yang berpusat pada peserta didik dengan memakai problem nyata sebagai titik awal proses belajar. Siswa tidak menerima materi secara pasif tetapi diajak untuk menghadapi masalah nyata yang menantang, dan kritis untuk menemukan solusinya. Dalam proses ini siswa tidak hanya belajar dari buku dan guru, tapi dari pengalaman mencari informasi, berdiskusi dengan teman, dan mencoba menyelesaikan masalah secara mandiri. Model ini juga menempatkan guru sebagai fasilitator yang membimbing siswa tanpa memberikan jawaban langsung, sehingga siswa terdorong untuk belajar secara mandiri dan berkelanjutan.<sup>9</sup>

### **2. Multimedia Interaktif**

Multimedia interaktif adalah sarana proses belajar yang menggabungkan berbagai entitas seperti elemen teks, elemen gambar, elemen suara, elemen video, maupun animasi, yang dapat dioperasikan secara langsung oleh siswa. Media yang interaktif ini, membuat proses belajar membuat lebih hidup dan menyenangkan, karena siswa

---

<sup>9</sup> Ni Wayan Sri Parwasih, dan Zusje W. M. Warouw “SCIENING: Science Learning Journal”, Vol. No. 1, (2020), hal 6–10.

berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan. Misalnya mereka bisa menonton video penjelasan, mencoba simulasi, atau mendengarkan suara yang mendukung pemahaman. Hal ini akan memudahkan pemahaman konsep dan meningkatkan efektivitas pembelajaran.<sup>10</sup>

### **3. Motivasi Belajar**

Semangat yang mendorong siswa maju dalam perjalanan pendidikan adalah apa yang disebut motivasi belajar. Percikan batin ini memiliki makna yang luar biasa; tanpa dorongan internal seperti itu, perjalanan belajar bisa menjadi melelahkan dan kurang bermanfaat. Oleh karena itu, pengaruh motivasi pada peserta didik selama kegiatan pembelajaran sangat penting. Dengan motivasi yang meningkatkan, memperkuat dan mengarah pada proses belajarnya, hasil belajar pun diharapkan menjadi lebih optimal.<sup>11</sup>

### **E. Tujuan Penelitian**

Dalam studi yang dilakukan oleh penulis, setelah dipetakan berbagai problem yang ada, sehingga tujuan skripsi ini yaitu:

1. Mendalami entitas-entitas apa yang dipengaruhi oleh PBL dibantu oleh multimedia interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar?
2. Mengetahui bagaimana model PBL dibantu oleh multimedia interaktif mempengaruhi motivasi belajar siswa?

---

<sup>10</sup> Akbar et al, "Model Pembelajaran Based Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Siswa Kelas V SDN 12 Batang". Gudang Jurnal Pengabdian Masyarakat, Vol.3 No.1 (2025),hal. 7–13.

<sup>11</sup> Yogi Fernando, Andriani dan syam "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," Jurnal Inspirasi Pendidikan (ALFIHRIS) Vol.2, No.3 (2024). hal. 61-68

## **F. Kegunaan Penelitian**

Skripsi literatur ini diharapkan bermanfaat bagi penulis sendiri serta pembaca secara umum, berikut ini penjelasan kegunaannya:

### **1. Secara Teoretis**

- a. Menyediakan input dan pemahaman bagi intelektual, pengamat, dan pengambil keputusan, khususnya dalam bidang PAI.
- b. Menjadi bahan untuk ditimbang bobotnya, bagi para akademisi dan praktisi pendidikan dalam mengembangkan model pembelajaran PBL yang didukung oleh Multimedia Interaktif.
- c. Menawarkan alternatif solusi dalam merancang kontribusi pemikiran terhadap pendidikan Islam terkait dengan PBL dibantu oleh Multimedia Interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar.

### **2. Secara Praktis (Bagi Guru)**

- a. Menginspirasi para praktisi dan intelektual pendidikan Islam untuk berpikir kritis mengenai konsepsi yang menjadi dasar pengembangan Pendidikan Agama Islam.
- b. Menyediakan wawasan baru dalam memperluas pengetahuan tentang PBL berbantuan Multimedia Interaktif.
- c. Meningkatkan pemahaman penulis mengenai model pembelajaran PBL yang didukung oleh multimedia yang variatif dan interaktif sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 3. Secara Praktis (Bagi Siswa)

- a. Siswa diharapkan dapat merasakan perubahan semakin baik pada motivasi belajar melalui penerapan model pembelajaran PBL berbantuan Multimedia Interaktif, yang menjadikan proses belajar lebih kreatif dan berhubungan langsung dengan kehidupan sehari-hari.
- b. Siswa diharapkan mampu mendorong skill *critical thinking* dan *analitical thinking* melalui pemecahan problem yang dihadapi dalam pembelajaran, sehingga lebih siap untuk menghadapi tantangan realitas.
- c. Siswa dapat belajar bekerja sama dalam kelompok, mengasah skill kemampuan kolaborasi dan komunikasi yang penting dalam konteks sosial dan profesional.
- d. Siswa didorong mengembangkan pikiran kreatif dalam mencari solusi terhadap masalah yang dihadapi, sehingga mampu mengembangkan gagasan baru dan inovatif dalam prose belajar.