

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu di dalam penelitian sebagai bentuk perbandingan penelitian yang dilakukan dengan penelitian yang sudah ada sebelumnya. Beberapa penelitian terkait dengan judul penulis sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan oleh mahasiswa UIN Banten Adila Suwardi tahun 2019. Dengan judul skripsi Efektivitas Penggunaan *Power Point* Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Bidang Study PAI.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui aktivitas belajar siswa kelas eksperimen bidang penelitian PAI, untuk mengetahui aktivitas belajar siswa di kelas kontrol bidang penelitian PAI dan menentukan kegiatan belajar mahasiswa dalam bidang penelitian PAI. Bidang penelitian pendidikan agama Islam antara kelas eksperimen dan kelas kontrol SMA Negeri 4 Pandeglang.

Terdapat perbedaan dalam penelitian ini yaitu efektivitas media *power point* terhadap keaktifan belajar pembelajaran PAI sedangkan dalam penelitian penulis efektivitas media *power point* dalam peningkatan minat belajar PAI. Metode penelitian ini menggunakan kelas eksperimen sedangkan penelitian saya menggunakan PTK.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Lucky Eko Prasetyo Wicaksono mahasiswa UII tahun 2017/2018 dengan judul skripsi Efektifitas Pemanfaatan Media *Power Point* dan Media Poster Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas 8 SMP Muhammadiyah 1 Mlati.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh efektivitas penggunaan media *power point* dan poster untuk meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 1 Mlati. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *power point* efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Akidah Akhlak dibandingkan dengan media poster. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan nilai hasil belajar pretest-posttest pada kelompok eksperimen dan kontrol.

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian penulis yaitu penelitian ini tentang efektivitas media *power point* untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan penelitian penulis efektivitas *media power point* untuk menumbuhkan minat belajar.

3. Penelitian ini dilakukan oleh Feri Sulistiyono mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2014 dengan judul Peningkatan Minat Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran Tematik Kelas 1 Melalui Metode *Story Telling* di SD Negeri Gembongan Sentolo Kulon Progo.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan cara meningkatkan dan hasil minat belajar siswa terhadap pembelajaran tematik pada tema pekerjaan kelas I melalui metode *story telling* di SD N Gembongan,

Sentolo, Kulon Progo. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaboratif dan partisipatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemakaian metode bercerita (*story telling*) bisa meninggikan minat belajar siswa kelas I SD N Gembongan.

Terdapat kesamaan dalam penelitian yang penulis lakukan yaitu tentang peningkatan minat belajar siswa dan jenis penelitian sama-sama menggunakan jenis penelitian PTK. Perbedaan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode bercerita (*story telling*), sedangkan penelitian penulis menggunakan media power point.

B. Pengertian Efektivitas

Efektivitas berasal dari kata efektif yang menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti keberhasilan, manjur, atau mujarab (Fitriani, 2011). Jadi keefektivan pembelajaran mengandung pengertian keberhasilan dalam proses belajar untuk meningkatkan minat belajar supaya mencapai hasil belajar setelah proses belajar mengajar. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian efektivitas adalah sesuatu yang mempunyai akibat atau pengaruh yang mendatangkan hasil dan merupakan keberhasilan suatu usaha atau tindakan. Dalam hal ini terlihat bahwa efektifitas memiliki tujuan khusus untuk mencapai keberhasilan secara jelas. (Saadi, 2013).

Menurut Diamond (Mudhoffir, 1990) mengukur efektivitas pembelajaran dari segi siswa. Salah satu kriteria efektivitas menurut Diamond ialah minat siswa terhadap pembelajaran. Minat siswa tersebut akan mempengaruhi aktivitas siswa selama proses belajar mengajar. Siswa yang

tidak berminat dalam mengikuti suatu pembelajaran cenderung tidak terlibat aktif dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan. Sedangkan menurut Pasaribu dan Simanjutak (Suryobroto, 1997), efektivitas pembelajaran segi yaitu segi guru dan siswa. Efektivitas dari segi guru berkaitan dengan pengelolaan guru dalam pembelajaran, yaitu ukuran keterlaksanaan kegiatan belajar mengajar yang telah direncanakan sebelumnya. Sedangkan efektivitas dari segi siswa berkaitan dengan sejauh mana tujuan pembelajaran yang diinginkan tercapai melalui kegiatan belajar mengajar. Dari uraian tersebut tentang ukuran dan indikator efektivitas suatu pembelajaran, untuk mengukur efektivitas pembelajaran ditetapkan empat indikator yaitu; kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran, aktivitas siswa selama mengikuti proses pembelajaran, ketuntasan belajar siswa, dan respons siswa.

Lalu efektivitas berkenan dengan pencapaian tujuan (Wicaksono A, 2009) sesuai dengan rencana dan kebutuhan yang diperlukan, baik dalam penggunaan data, sarana, maupun waktunya (Susilo, 2013). Artinya efektivitas merupakan ukuran pencapaian tujuan sebagai hasil dari rencana kebutuhan yang diperlukan dari suatu kegiatan. Salah satu kegiatannya yaitu belajar. Belajar adalah suatu perubahan di dalam diri kepribadian yang menyatakan sebagai suatu pola baru atau sikap baru dari pada reaksi yang berupa kecakapan, kebiasaan, kepandaian dan suatu pengertian.

Dalam konteks pendidikan efektivitas belajar bukan merupakan variabel yang terdiri sendiri melainkan akan bergantung pada sejumlah variabel

lainnya. Suryabrata (2002) mengemukakan sejumlah faktor yang mempengaruhi efektivitas belajar yaitu:

1. Faktor dari dalam diri siswa.

Terdapat dua faktor dalam diri siswa, yaitu:

- a. Faktor psikis seperti IQ, kemampuan belajar, motivasi belajar, sikap, perasaan, dan minat.
- b. Faktor fisiologis dibagi menjadi dua yaitu keadaan jasmani pada umumnya dan keadaan fungsi-fungsi fisiologis tertentu.

2. Faktor dari luar diri siswa meliputi tiga aspek yaitu:

- a. Faktor pengatur belajar mengajar di sekolah yaitu kurikulum, pengajaran, disiplin sekolah, fasilitas belajar, pengelompokan belajar.
- b. Faktor sosial di sekolah seperti system sekolah, guru, dan interaksi siswa.
- c. Faktor situasional yaitu keadaan sosial ekonomi, keadaan tempat serta lingkungan. (Suryabrata, 2002). (Rahmawati & Suryadi, 2019)

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa efektivitas adalah keberhasilan yang dicapai berdasarkan ide-ide baik dalam pendidikan, masyarakat dan ekonomi.

C. Media *Microsoft Power Point*

1. Pengertian Media

Media pada hakekatnya merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari sistem pembelajaran. Sebagai bagian yang tidak terpisahkan adalah wajib dan harus dapat diterapkan pada seluruh proses pembelajaran.

Tujuan pemilihan media adalah penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi menggunakan media yang dipilih. Kata media Menurut bahasa Latin *medius* yang harfiah berarti “tengah”, “perantara” dan “pengantar”. Dalam bahasa Arab tergantung pada pengirim dan penerima pesan, medianya adalah perantara atau pembawa pesan. Oleh karena itu, media merupakan alat untuk mengungkapkan atau menyampaikan informasi pengajaran (Nurrita, 2018).

Menurut Gerlach dan Ely pengertian umum media adalah orang, bahan atau peristiwa, yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Wina Sanjaya (2014) menambahkan definisi media sebagai perantara dari sumber informasi kepada penerima informasi. Dengan adanya media biasanya siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, karena jika hanya mengandalkan metode ceramah saja tanpa adanya media dalam proses belajar mengajar maka pelajaran di kelas akan membosankan dan siswa lebih mudah jenuh dan mengantuk (Ahmad & Darodjat, 2020).

Menurut Briggs (1977) media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi, pembelajaran seperti: buku, film, video, dan sebagainya. Kemudian menurut *National Education Association* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras dan posisi media pembelajaran (Ekayani, 2010).

Jadi uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat yang digunakan sebagai perantara dalam menyampaikan informasi baik ilmu pengetahuan maupun yang lain. Sedangkan media pembelajaran merupakan sarana yang dipakai buat mengungkapkan materi pada anak didik dalam waktu pembelajaran.

Media pembelajaran sangat penting pada proses pembelajaran lantaran pengajar bisa membicarakan materi pada murid lebih bermakna. Pengajar tidak hanya membicarakan materi berupa istilah-istilah menggunakan ceramah namun bisa membawa murid buat tahu secara konkret materi yang disampaikan. Menurut Wina Sanjaya (2014), ada beberapa fungsi menurut penggunaan media pembelajaran, yaitu:

a. Fungsi komunikatif

Media pembelajaran digunakan untuk memfasilitasi komunikasi antara penyampaian pesan dan menerima pesan. Sehingga tidak terdapat kesulitan pada menyampaikan bahasa ekspresi dan keliru persepsi pada menyampaikan pesan.

b. Fungsi motivasi

Media pembelajaran bisa memotivasi siswa buat belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistik saja tetapi bisa memudahkan siswa menyusun materi agar mempertinggi gairah murid buat belajar.

c. Fungsi kebermaknaan

Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna, artinya pembelajaran tidak hanya menambah informasi tambahan, tetapi juga meningkatkan kemampuan analisis dan kreativitas siswa.

d. Fungsi penyamaan persepsi

menyamakan persepsi setiap murid pengaruhnya memiliki kesamaan pandangan terhadap keterangan yang disampaikan.

e. Fungsi individualitas

Sesuai dengan latar belakang siswa yang berbeda-beda baik itu, pengalaman, gaya belajar maupun kemampuan siswa, media pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan setiap individu yang berminat dan gaya belajarnya. (Nurrita, 2018)

Levie & Lents dalam (Azhar Arsyad, 2014) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

a. Fungsi atensi

Fungsi atensi media visual adalah intinya, yaitu untuk menarik dan mengarahkan perhatian siswa terhadap isi mata pelajaran yang berkaitan dengan tampilan teks atau makna visual yang menyertai materi pembelajaran.

b. Fungsi afektif

Hal ini dapat dilihat dari tingkat kenikmatan yang siswa nikmati saat mempelajari (atau membaca) teks bergambar. Gambar atau simbol visual dapat membangkitkan emosi dan sikap siswa.

c. Fungsi kognitif

Terlihat jelas dari hasil penelitian bahwa simbol atau gambar visual membantu mencapai tujuan memahami dan mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam gambar.

d. Fungsi kompensatoris

Peran media pembelajaran adalah untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat untuk menerima dan memahami teks atau presentasi lisan dari isi mata pelajaran. (Aghni, 2018)

Dapat disimpulkan dari uraian di atas bahwa media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang diberikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa (Hamalik, 1986).(Nurseto, 2011). Secara umum, manfaat media pembelajaran adalah untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa, sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Padahal secara lebih spesifik, manfaat media pembelajaran adalah:

a. Penyampaian materi pembelajaran bisa diseragamkan.

Dengan memberikan metode pembelajaran, kesalahpahaman antar guru dapat dihindari dan kesenjangan informasi antar siswa dapat dikurangi.

- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.

Media dapat menyajikan informasi secara alami dan artifisial melalui suara, gambar, gerakan dan warna, membantu guru menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, berkelanjutan dan tidak membosankan.

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan menggunakan media akan terjadi komunikasi dua arah yang positif, dan tanpa media guru cenderung berbicara satu arah.

- d. Efisiensi pada waktu dan energi

Dengan bantuan media, tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih mudah dengan waktu dan tenaga yang paling sedikit. Guru tidak perlu mengulang materi ajar berulang-ulang, karena dengan menggunakan salah satu media presentasi siswa akan lebih mudah dalam mempelajari pelajaran.

- e. Meningkatkan kualitas *output* belajar peserta didik

Media pembelajaran bisa membantu murid menyerap materi ajar dengan lebih mendalam dan lengkap.

- f. Media memungkinkan proses belajar bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran bisa dirancang sedemikian rupa supaya murid bisa melakukan aktivitas belajar menggunakan lebih leluasa dimana saja dan kapan saja tanpa bergantung dalam kehadiran seseorang pengajar.

- g. Media dapat menaikkan perilaku positif murid terhadap bahan ajar dan proses pembelajaran.

Proses pembelajaran menjadi lebih menarik mendorong siswa untuk menikmati sains dan menemukan sumber pengetahuannya sendiri.

- h. Mengubah peran guru secara positif dan efektif

Guru dapat berbagi peran dengan media pembelajaran, memberi mereka lebih banyak waktu untuk fokus pada aspek pendidikan lainnya. Bagaimana membantu siswa yang mengalami kesulitan belajar, bagaimana mengembangkan kepribadiannya, bagaimana meningkatkan minat belajarnya, dll. (Anam, 2015)

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran bagi guru dan siswa bermacam-macam, antara lain peningkatan penyajian materi, peningkatan minat belajar siswa, dan peningkatan tingkat keberhasilan siswa.

2. Pengertian *Microsoft power point*

Microsoft power point adalah *software* yang akan membantu dan Menyusun sebuah presentasi yang efektif, professional, dan juga mudah. *Microsoft power point* juga dapat membantu sebuah ide menjadi lebih menarik dan jelas tujuannya apabila dipresentasikan. *Microsoft power point* akan membantu dalam menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan, video dan animasi sehingga menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik (Warkintin & Mulyadi, 2019).

Menurut Isro dalam Kurniawati (2011) *power point* merupakan salah satu media untuk menyampaikan presentasi. Pendapat lain diungkapkan oleh Djamarah dalam Purnamasari (2013) media *power point* adalah alat bantu guru mencapai tujuan pembelajaran dimana merupakan media visual yang menampilkan slide, gambar atau lukisan atau symbol. Sejalan dengan Djamarah, Sianipar (2004) menyatakan bahwa media *power point* mempunyai kemudahan mengimpor file, gambar, suara, dan movie, membuat lompatan dari tampilan satu ke tampilan yang lain. Menurut Mangkulo (2011) dengan *power point* para pengajar dapat mendesain aplikasi yang membantu para pelajar untuk lebih mudah berinteraksi dengan materi pelajaran yang disampaikan (Turrahmi & DKK, 2018).

Jadi uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media *power point* adalah sebuah *software* yang dapat menampilkan sebuah ide, gagasan dan Materi berupa teks, gambar, suara bahkan video pada slide dapat menunjang kegiatan presentasi.

Ada tiga fasilitas yang dimiliki media *power point* yaitu:

- a. Dapat menampilkan teks, gambar, suara dan video

Kemampuan program dapat menampilkan berbagai teks untuk kegiatan pembelajaran seperti menulis, membaca atau pembelajaran yang lain.

Selain itu terdapat fasilitas seperti menampilkan gambar, suara, dan video untuk memperjelas materi yang disampaikan.

b. Membuat tampilan menarik

Berbagai instalasi membuat tampilan menawan. Fungsi utama adalah untuk mempercantik tampilan program di *background*. Sehingga ketika presentasi dapat menarik minat.

c. Membuat *hyperlink*

Hyperlink membantu interaksi proses pembelajaran yang lebih luas karena dapat terhubung dengan internet. (Warkintin & Mulyadi, 2019)

Jadi penjelasan di atas bahwa *Microsoft power point* memiliki fasilitas yang sangat dibutuhkan saat ini apalagi dalam dunia pendidikan sangat penting untuk menarik minat belajar supaya tidak bosan dengan media atau metode belajar yang itu-itu saja.

Cara menggunakan media *power point* untuk menghasilkan materi presentasi. Berikut ini adalah proses penggunaan media produksi *power point*.

- a) Identifikasi program adalah untuk memeriksa kecukupan program yang dijalankan dan materi serta tujuan (siswa), terutama prasyarat kemampuan, usia dan tingkat belajar. Perlu juga ditentukan ketersediaan sumber daya pendukung, seperti gambar, animasi, video, dll.
- b) Gunakan video, gambar, animasi, dan kebutuhan dan tujuan materi lainnya untuk mengumpulkan materi pendukung secara bersamaan. Pengumpulan bahan dapat dilakukan dengan mencari (*browsing*) internet dan menggunakan katalog yang ada. Jika perlu, Anda

dapat membuat bahan sendiri untuk menghasilkan bahan yang dibutuhkan. Misalnya, video harus digunakan untuk pembuatan film, rekaman audio dan gambar perlu dipindai melalui gambar. Bersamaan dengan itu juga dilakukan penyiapan buku, modul, full paper dan materi penting lainnya. Materi *power point* harus dikemas sebagai deskripsi singkat, diskusi utama, atau panduan.

- c) Setelah materi disusun dan dirangkum, maka proses kerja power point selesai. Kemudian ubah hasil akhir presentasi, apakah berupa slide, halaman web atau file *executable* (exe).

Cara mudah membuat media dengan *power point* adalah:

- a) Gunakan *background* yang sederhana, kontras dan konsisten, hindari *background* yang rumit.
- b) Gunakan huruf yang pasti, sederhana, dan tertera misalnya *arial*, *verdana*, *tahoma*, dan *trabucet*
- c) Maksimalkan fitur *power point* dengan unsur gambar, video, animasi, dan bunyi *background*.
- d) Buatlah atau *template* sendiri buat menaikkan daya tarik presentasi dan memperjelas isi.
- e) Apabila memakai latar menggunakan warna yang terang, maka gunakanlah teks menggunakan insensitas yang gelap, demikian sebaliknya.
- f) Hindari kombinasi warna berlebihan dalam satu slide.

- g) Gunakan huruf-huruf yang mempunyai karakter tertetara dan tegas, misalnya *arial*, *tahoma* atau *verdana* hindari karakter atau jenis *font decoration* lantaran lebih sulit dibaca.
- h) Besar huruf minimal 24 buat kalimat dan 40 buat judul.
- i) Maksiman 6 kalimat dan 25 istilah pada satu slide.
- j) Gunakan istilah-istilah yang powerful. (Nurseto, 2011)

Jadi penjelasan tentang tata cara menggunakan media *power point* sangat jelas dan membantu mempermudah bagi pengguna pemula *Microsoft power point*.

Power point sebagai program aplikasi untuk menampilkan objek berbentuk slide. *Slide* ini dapat dicetak atau hanya ditampilkan sesuai dengan pengguna. Dalam *power point* menyediakan tiga bentuk Gerakan animasi yakni (1) *entrance*, (2) *emphasis*, (3) *exit* untuk setiap elemen *slide* dikontrol dengan *custom animations* dan untuk perpindahan slidenya diatur *transition*. Selain daripada itu *power point* juga menyediakan kemudahan lain seperti *template*, *bullet*, *auto wizard content*, dan fitur-fitur lain. Kelebihan lain dari penggunaan *power point* yaitu tidak perlu adanya pembelian perangkat lunak lainnya karena sudah ada dalam *microsoft office*. Pada saat menginstal program *microsoft office* maka program *power point* secara otomatis akan terinstal karena *microsoft power point* adalah termasuk “*Technology Centered Design Approach*” yakni sebuah pendetan pembelajaran yang terpusat teknologi.

Media power point mempunyai keterbatasan data dan informasi yang ditampilkan pada layar seluas komputer. Dalam penggunaan power point pengajar akan terjebak dengan empat kondisi yakni entertain-me mode, penurunan interaksi konten, penurunan interaksi pengajar dengan peserta didik dan sebagai handout. Sependapat dengan Klemn, Edward Tufle juga mengatakan bahwa penyajian informasi dalam power point beresolusi rendah yakni terbatas 40 kata perslide dan membutuhkan waktu 8 detik untuk membacanya, hal ini berpotensi penyajian memutilasi data. Penggunaan power point sebagai media pembelajaran dengan pendekatan yang berbasis IT ini lebih banyak mengabaikan aspek kognitif karena hanya berpusat pada kecanggihan teknologinya saja seperti halnya juga pada pembelajaran multimedia, padahal pembelajaran multimedia yang efisien adalah berpusat pada pembelajaran.

D. Minat Belajar PAI

1. Pengertian minat belajar

Minat adalah suatu harapan, keinginan, atau kesamaan internal yang sangat tinggi dengan sesuatu. Minat juga dapat diartikan sebagai suatu topik, menunjukkan intensitas dan arah perhatian individu terhadap suatu objek. Menurut Slamito, minat adalah perasaan bahagia, yaitu minat terhadap sesuatu atau kegiatan tanpa ada yang memintanya. Minat pada dasarnya adalah menggunakan sesuatu selain diri anda sendiri untuk

menerima hubungan antara diri anda sendiri. Semakin kuat atau dekat hubungannya, semakin kuat yang ada dalam dirinya.

Belajar adalah proses seumur hidup yang bertujuan untuk memperbaiki perilaku. Menurut Hamalik, belajar diartikan sebagai proses perilaku individu yang berinteraksi dengan lingkungan. Dan menurut Djamrah & Zain (2010:1011), terungkap bahwa belajar adalah suatu proses mengubah tingkah laku karena pengalaman dan latihan. Tujuan kegiatan ini untuk mengubah tingkah laku, yang melibatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap, bahkan seluruh aspek organisme atau manusia.

Minat belajar sangat diperlukan dalam setiap suatu hal, apalagi dalam proses belajar siswa. The Liang Gie, menyatakan : “suatu mata pelajaran hanya dapat dipelajari dengan baik apabila pelajar dapat memusatkan perhatian terhadap pelajaran tersebut, dan minat merupakan salah satu faktor yang memungkinkan konsentrasi (Anam, 2015). Menurut Totok Susanto (1998), beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa yaitu motivasi dan cita cita, keluarga, peranan guru, sarana dan prasarana, teman pergaulan, dan media masa. (Sinta & Dkk, 2019)

Jadi minat pada penelitian ini diindikasikan yaitu dalam peningkatan minat belajar pada pelajaran PAI, untuk meningkatkan konsentrasi siswa pada saat pembelajaran dan Mendorong semangat siswa untuk belajar dan mencapai hasil yang ideal.

2. Pendidikan Agama Islam

Pembelajaran agama (umumnya) adalah pembelajaran yang harus ada pada semua jenjang pendidikan mulai dari PAUD hingga perguruan tinggi. Pembelajaran PAI di madrasah ditransformasikan ke dalam empat tema, yaitu Aqidah Akhlaq, Hadits Al-Qur'an, Fiqh dan Sejarah Kebudayaan Islam. Di sekolah, PAI hanya dijelaskan dalam mata pelajaran yang disebut pendidikan agama islam dan budi pekerti.

Pembelajaran PAI pada dasarnya adalah tentang menanamkan nilai-nilai spiritual pada siswa. Keberadaannya membantu membentuk kepribadian seorang muslim, beriman dan bertakwa. Oleh karena itu, cara belajar Islam bukan hanya cara konseptual, tetapi juga cara praktis, dalam hal ini menuntut seseorang yang kompeten dan terbiasa menjalankan ibadah yang diajarkan islam (Ali,2018). (Lubis & Dkk, 2020)

PAI adalah bagian yang tidak terpisahkan menurut sistem pendidikan nasional, eksistensinya sangat penting pada rangka mewujudkan pendidikan nasional khususnya menciptakan manusia yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa. Pada UU Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa tujuan pendidikan nasional merupakan buat berkembangnya potensi siswa supaya sebagai insan yang beriman dan bertakwa pada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, berdikari dan sebagai rakyat negara yang demokratis, dan bertanggung jawab (Razak & DKK, 2019). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa PAI adalah upaya sadar pendidikan untuk melatih peserta didik agar beriman, memahami, dan

mengamalkan ajaran islam melalui kegiatan orientasi, pengajaran atau pelatihan, yang ditujukan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Menurut Muhaimin PAI memiliki karakteristik yang eksklusif tidak selaras dengan mata pelajaran yang lain diantaranya yaitu:

- a. PAI berusaha menjaga akidah siswa supaya tetap kokoh pada situasi kondisi apapun,
- b. PAI berusaha menjaga, memelihara ajaran, nilai-nilai yang tertuang, yang terkandung pada al-Qur'an dan as-Sunnah, dan otentisitas keduanya menjadi sumber utama ajaran islam,
- c. PAI menonjolkan kesatuan iman, ilmu, dan amal pada kehidupan sehari-hari,
- d. PAI berusaha menciptakan dan berbagi keshalehan individu dan sekaligus keshalehan sosial,
- e. PAI sebagai landasan moral, etika pada pengembangan iptek, budaya dan aspek-aspek kehidupan lainnya,
- f. Substansi PAI mengandung entitas-entitas yang bersifat rasional dan supra rasional,
- g. PAI berusaha menggali, berbagi dan mengambil ibrah berdasarkan sejarah dan kebudayaan (peradaban) Islam,
- h. Dalam beberapa hal, PAI mengandung pemahaman dan penafsiran yang beragam, akibatnya memerlukan perilaku terbuka dan toleran atau semangat ukhuwah Islamiyah, (Rahman, 2012).

Tujuan PAI harus sejalan dengan nilai-nilai Islam, sekalipun manusia menjalankan khilafahnya sebagai tujuan penciptaan manusia. Sebagaimana dikatakan Munzir Hitami, tujuan PAI harus mencakup tiga hal yaitu; tujuan pertama bersifat teologis, yaitu kembali kepada Tuhan, tujuan kedua adalah cita-cita, yaitu kebahagiaan di akhirat, dan tujuan ketiga adalah hidayah yaitu menjadi hamba Tuhan (Hitami,2004). Oleh karenanya apapun mata pelajarannya ketiga hal tersebut harus disertakan dalam merumuskan tujuan pendidikan agama islam, sekalipun peserta didik menjadi orang yang dapat menggunakan ilmu dan keterampilannya untuk memperoleh kebahagiaan dalam hidup ini dan di masa yang akan datang, dan keluasan ilmu. menjadikan mereka orang-orang yang taat, orang-orang yang bertaqwa, jadi jika semuanya dimiliki oleh siswa, tujuan akhirnya adalah menjadikan siswa sebagai insan kamil (Frimayanti, 2017).