

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu aspek yang penting dalam upaya meningkatkan sumber daya manusia Indonesia dalam rangka mencapai tujuan pembangunan nasional adalah pendidikan. Fungsi dan tujuan pendidikan berdasarkan Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negar yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

Dari rumusan Sistem Pendidikan Nasional tersebut dapat diketahui bahwa pendidikan itu sangatlah penting untuk meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Dalam pendidikan terdapat proses pembelajaran. Keberhasilan proses

¹Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, *Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjasarannya*, Media Waca (Yogyakarta, 2003). hlm 19.

pembelajaran itu dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain faktor guru, faktor peserta didik, sarana, alat dan media yang tersedia, serta faktor lingkungan.² Faktor-faktor itulah yang mempengaruhi keberhasilan suatu pembelajaran.

Pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi di mana antara guru dan peserta didik saling tukar menukar pesan atau informasi berupa pengetahuan, keahlian, keterampilan, ide, pengalaman, maupun yang lainnya. Melalui komunikasi, pesan atau informasi dapat diserap oleh orang lain. Akan tetapi proses komunikasi atau penyampaian pesan dalam pembelajaran sering terjadi penyimpangan yang disebabkan oleh kecenderungan verbalitas, penyampaian yang kurang menarik perhatian, kekurangan guru dalam menyampaikan pesan, ketidaksiapan peserta didik, dan lain sebagainya. Untuk menghindari terjadinya penyimpangan- penyimpangan dalam proses komunikasi dibutuhkan suatu sarana yang dapat membantu berlangsungnya proses komunikasi yang disebut dengan media.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Bagi sekolah-sekolah yang sudah maju dan mampu, telah menggunakan alat-alat tersebut sebagai alat bantu mengajar, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.³ Karena alat bantu tersebut dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Agar proses belajar

² Wina Sanjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran, Teori dan Praktik Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)* (Jakarta: Kencana, 2008). hlm. 24

³ Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009). hlm. 13

mengajar dapat berhasil dengan baik, peserta didik sebaiknya diajak untuk menggunakan alat inderanya. Guru berupaya untuk menampilkan rangsangan (stimulus) yang dapat diproses dengan berbagai indera. Semakin banyak alat indera yang digunakan untuk menerima dan mengolah informasi semakin besar kemungkinan informasi tersebut dimengerti dan dapat dipertahankan dalam ingatan.⁴

Dengan demikian, peserta didik diharapkan akan dapat menerima dan menyerap pesan-pesan dalam materi yang disajikan oleh guru dengan mudah dan baik dengan berbagai media yang dapat mengaktifkan berbagai alat indera peserta didik. Salah satu media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu media audio visual (*peojected motion*). Dengan media audio visual (*projected motion*), indera yang digunakan peserta didik dalam menerima informasi atau pesan tidak hanya indera pendengaran saja, akan tetapi juga dengan indera penglihatan. Edgar Dale memperkirakan bahwa perolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75%, melalui indera dengar sekitar 13%, dan melalui indera lainnya sekitar 12%.⁵ Jadi semakin banyak indera yang digunakan semakin besar informasi atau pesan yang dapat dimengerti dan dipertahankan dalam ingatan peserta didik.

Dengan *Projected Motion media* (Video), pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik. Pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik, metode mengajar akan lebih bervariasi tidak

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007). hlm. 5

⁵ *Ibid.*

semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, selain itu peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengar uraian guru akan tetapi juga mengamati suatu tayangan yang ditampilkan dengan *Projected Motion media* tersebut. Dengan begitu anak didik lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang berlangsung.

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran yang banyak tersaji peristiwa-peristiwa bersejarah, tanggal, tahun, serta tokoh-tokoh sejarah yang terjadi pada masa lampau. Dengan demikian guru sering menggunakan metode ceramah. Pembelajaran akan lebih efektif dan efisien jika dalam penyampaian materi tersebut didukung dengan penggunaan media atau sarana pendidikan seperti *Projected Motion media*. Selain itu pembelajaran akan menjadi lebih menarik, sebagaimana menurut Nana Sudjana dan Rivai, salah satu manfaat media pembelajaran adalah pengajaran lebih menarik perhatian pembelajar sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.⁶

Media pembelajaran sangat berpengaruh dalam kelangsungan proses belajar mengajar yang berguna untuk menjadikan pembelajaran di kelas menjadi mudah dan proses pembelajaran dapat tercapai dengan tuntas sesuai yang diharapkan. Selain itu banyak manfaat dari penggunaan media, beberapa diantaranya adalah mengatasi keterbatasan ruang, waktu serta tenaga, menimbulkan semangat belajar siswa dan interaksi antara murid dan sumber belajar serta guru semakin terlihat.

⁶ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pembelajaran, Penggunaan dan Pembuatannya* (Bandung: CV. Sinar Baru, 1991). hlm. 32

Dengan melihat manfaat dari media diatas, terlihat betapa pentingnya media yang menuntut guru untuk bisa menggunakan. Salah satunya *Projected Motion media* dalam proses belajar. Oleh karena itu media ini menjadi suatu bidang yang harus dipahami oleh guru secara mendalam ketika akan menyajikan materi pelajaran kepada anak didiknya. Sehingga *Projected Motion media* menjadi pengembangan media dalam pembelajaran, yang dapat dijadikan sebagai tunjangan bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran yang lebih menarik minat siswa.

Minat sama halnya dengan kecerdasan dan motivasi, karena memberikan pengaruh terhadap aktivitas belajar, oleh karena itu konteks belajar di kelas, seorang guru dan pendidik lainnya perlu membangkitkan minat belajar siswa agar tertarik terhadap materi pembelajaran yang akan dihadapinya atau dipelajarinya,⁷ sebab minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah.⁸

Jadi seorang guru yang mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif akan menarik minat belajar siswa sehingga menghasilkan prestasi yang baik bagi siswa. MAN 1 Musi Banyuasin merupakan salah satu madrasah yang berada di Musi Banyuasin dan salah satu mandrasah percontohan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 01 agustus 2018, peneliti menemukan sebagian permasalahan mengenai keterhambatan dalam proses pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini ditunjukkan dengan masih ditemukannya permasalahan-

⁷ Ismail Sukardi, *Model-Model Pembelajaran Modern (Bekal Untuk Guru Profesional)* (Yogyakarta: Tunas Gemilang Press, 2013). hlm. 54

⁸ M. Dalyono, *Psikologi Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2012). hlm. 21

permasalahan dalam pembelajaran diantaranya ialah minat belajar yang masih rendah. Pada permasalahan minat belajar yang masih rendah, hal ini sesuai dengan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam tanggal 1 Agustus 2018 yang menyatakan bahwa guru telah berupaya dalam membuat pembelajaran lebih menarik dengan melaksanakan pembelajaran menggunakan media cetak seperti buku dll. Namun, cara ini mengalami kendala pada sarana prasana yang kadang terkesan sulit diperoleh karena kurangnya buku di perpustakaan, sehingga upaya ini belum dapat memberikan hasil yang maksimal. Hal ini ditunjukkan dengan masih rendahnya minat siswa yang tercermin dari rendahnya antusiasme siswa dalam merespon pembelajaran yang berlangsung.

Harapan tercapainya minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam dapat terwujud dengan menggunakan media pembelajaran yaitu *projected motion media*. Oleh karena itu perlu di ujicobakan penerapan media pembelajaran dengan menggunakan *Projected Motion media* untuk meningkatkan minat belajar siswa. Dan berdasarkan uraian di atas guru sangatlah penting mengajarkan pembelajaran yang menarik siswa agar lebih aktif dan menyenangkan. Untuk itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul **“EFEKTIVITAS PENGGUNAAN *PROJECTED MOTION MEDIA* DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS XI DI MAN 1 MUSI BANYUASIN”**.

B. Identifikasi Masalah

1. Pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, tidak semua guru bisa membawakan materi sejarah kebudayaan Islam secara menarik, sehingga mengakibatkan minat belajar siswa/i kurang.
2. Pada saat proses pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sebagian siswa masih kurang aktif karena siswa/i jenuh atau bosan.
3. Sebagian guru Sejarah Kebudayaan Islam mengajar di kelas tidak menggunakan metode yang bervariasi dan kurang pemanfaatan media pembelajaran yang tersedia.
4. Materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu materi yang penting dalam Pendidikan Agama Islam tetapi Siswa kurang bersemangat dalam belajar.

C. Batasan Masalah

Untuk mempermudah proses penelitian agar tidak terlalu meluas, maka penelitian membatasi masalah pada persoalan yaitu:

1. Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi berdirinya dinasti Abbasyiah.
2. Siswa yang akan dijadikan objek penelitian yaitu kelas XI (Mia 3 dan Mia 4) MAN 1 Musi Banyuasin.

3. Media pembelajaran yang digunakan adalah *projected motion media* (audio visual/video).

D. Rumusan masalah

1. Bagaimana efektivitas penggunaan *projected motion media* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran ski kelas XI di MAN 1 Musi Banyuasin,?
2. Bagaimana perbedaan peningkatan minat belajar sejarah kebudayaan islam siswa yang menggunakan *projected motion media* dengan siswa yang tidak menggunakan *projected motion media* dalam pembelajaran sejarah kebudayaan islam kelas XI di MAN 1 Musi Banyuasin.?
3. Bagaimana Pengaruh Efektivitas Penggunaan *Projected Motion Media* Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ski Kelas Xi Di Man 1 Musi Banyuasin?

E. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengungkap bagaimana minat belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan *projected motion media* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Kelas XI MAN 1 Musi Banyuasin.
- b. Untuk mengungkap apakah ada perbedaan minat siswa yang signifikan antara sebelum dan sesudah penerapan *Projected motion media* pada

mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam di Kelas XI MAN 1 Musi Banyuasin.

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara teoritis

Penelitian ini berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan terutama disekolah, tentang efektivitas penggunaan *projected motion media* dengan minat belajar siswa.

b. Secara praktis

1). Bagi siswa, untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran sejarah kebudayaan islam dengan menggunakan *projected motion media*.

2). Bagi guru, memberikan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang media pembelajaran.

3). Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi sekolah dalam memberikan masukan bagi guru yang disupervisi agar dapat memanfaatkan penggunaan media ini dalam pembelajaran.

4). Bagi peneliti, mendapatkan pengalaman berharga dalam menggunakan media pembelajaran *projected motion media* sehingga dapat menjadi bekal ketika ke dunia pendidikan.

F. Kajian Pustaka

Sejauh ini penelitian terhadap media projected motion atau video dalam pembelajaran PAI telah banyak dilakukan. Akan tetapi yang memfokuskan efektivitas penggunaan *Projected motion media* dalam pembelajaran SKI masih jarang dilakukan. Adapun penelitian yang pernah peneliti jumpai yang pembahasannya berkaitan dengan tema tersebut diantaranya:

Uswatun Hasanah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam perencanaan dan proses pembelajaran PAI dikatakan efektif dikarenakan setiap indikator dapat terpenuhi dengan kategori tinggi. Penggunaan media audio visual juga dapat menunjang aspek hasil belajar siswa pada kategori efektif. Persamaan antara penelitian ini dengan penelitian yang penulis lakukan adalah sama-sama meneliti penggunaan media video dalam suatu pembelajaran. Adapun perbedaannya yaitu penelitian ini melihat efektivitas dari aspek kegiatan dan minat belajarnya saja dengan jenis penelitian kualitatif. Sedangkan penelitian yang penulis lakukan fungsi media, aspek rencana pembelajaran, aspek ketentuan penggunaan media dan aspek tujuan dengan analisis deskriptif kualitatif. Selain itu objek dari penelitian ini adalah mata pelajaran PAI, sedangkan objek penelitian yang penulis lakukan adalah lebih fokus pada pelajaran SKI.⁹

Skripsi yang disusun oleh Sutrisno Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah Tahun 2017. Skripsi ini menekankan kedalaman makna dalam penggunaan media audio

⁹ Uswatun Hasanah, *penggunaan media video sebagai sumber belajar Pai dan Budi pekerti dalam meningkatkan nilai keislaman siswa di kelas X3 SMA N3 Bantul* (Yogyaarta: skripsi, Fakultas Tarbiyah UIN Sunan Kalijaga, 2015). hlm. 10

visual pada pembelajaran SKI di SDIT Anninda sokaraja, banyumas. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual pada pembelajaran SKI efektif dan efisien dalam penyajian dan penggunaannya sedangkan faktor yang mendukung yaitu adanya inisiatif dari guru untuk menggunakan media audio visual, tersedianya media seperti VCD, adanya minat peserta didik. Adapun perbedaannya yaitu penulis lebih fokus pada efektifitas penggunaan media audio visual atau videonya.¹⁰

Skripsi yang disusun oleh Indriana Puspita PAI Fakultas Tarbiyah Tahun 2017. Dalam skripsi ini dijelaskan tentang penggunaan media video animasi dalam pembelajaran pendidikan agama islam. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan agama islam dengan menggunakan media video animasi dapat menarik perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran dan efektif. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang penulis lakukan, yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan media audio visual atau projected motion media. Adapun perbedaannya yaitu penulis lebih fokus pada efektivitas penggunaan media audio visualnya atau video. Dan mata pelajaran SKI.¹¹

Dari beberapa kajian pustaka di atas, dan sejauh penulis ketahui belum ada penelitian yang sama dengan apa yang penulis teliti, baik dari segi mata pelajaran, lokasi, dan subyek penelitian. Pada penelitian ini penulis mengangkat judul

¹⁰ Sutrisno, *efektivitas penggunaan media audio visual terhadap hasil belajar sejarah kebudayaan islam di sdit annida kecamatan sokaraja Kabupaten banyumas* (Purwokerto: Fakultas Tarbiyah IAIN Purwokerto, 2017). hlm. 10

¹¹ Indriana Puspita, *Efektivitas Penggunaan Media Video Animasi Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas Viii-1 Di Smp Negeri 9 Tangerang Selatan* (Jakarta: PAI Fakultas Tarbiyah UIN Syarif Hidayatullah, 2017). hlm. 11

Efektivitas Penggunaan Media Projected Motion Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI Di MAN MODEL SEKAYU.

G. Kerangka Teori

1. Pengertian Efektivitas

Dalam kamus Bahasa Indonesia, secara etimologi (bahasa) efektivitas berasal dari kata efektif yang berarti ada pengaruhnya, akibatnya dan sebagainya.¹² Efektivitas berkaitan dengan terlaksananya semua tugas pokok, tercapainya tujuan, ketepatan waktu, dan partisipasi aktif dari anggota.¹³ Dari pengertian tersebut dapat dikemukakan bahwa efektivitas merupakan keberhasilan dalam mencapai tujuan atau keberhasilan dalam melaksanakan sesuatu yang sudah direncanakan dan dapat berjalan dengan baik.

Masalah efektivitas biasanya berkaitan erat dengan perbandingan antara tingkat pencapaian tujuan dengan rencana yang telah disusun sebelumnya, atau perbandingan hasil nyata dengan hasil yang direncanakan.¹⁴ Di dalam bidang pendidikan, efektifitas ini dapat di tinjau dari dua segi efektifitas mengajar guru, dan efektifitas belajar murid.

a. Efektifitas mengajar guru

Efektifitas mengajar guru terutama mencangkup sejauh mana jenis-

¹² Peter Salim dan Yenni Salim, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Kontemporer* (Jakarta: Modern English Press, 1991). hlm. 65

¹³ E. Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005). hlm. 34

¹⁴ *Ibid.*

jenis kegiatan belajar mengajar yang di direncanakan dapat dilaksanakan dengan baik,

b. Efektifitas belajar murid

Efektifitas mengajar murid terutama menyangkut sejauh mana tujuan-tujuan pelajaran yang diinginkan telah dapat dicapai melalui kegiatan belajar mengajar yang di tempuh.¹⁵

Keefektivan suatu media pembelajaran sangat ditentukan oleh sedikitnya tiga faktor, yaitu ketepatan dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai, kesesuaian media dengan karakteristik sasaran atau peserta didik, dan ketepatan cara menggunakannya. Dengan memperhatikan ketiga faktor tersebut, diharapkan suatu media pembelajaran akan mampu membelajarkan peserta didik secara efektif.¹⁶ Selain itu keefektivan dalam penggunaan media meliputi apakah dengan menggunakan media tersebut informasi pengajaran dapat diserap oleh peserta didik dengan optimal, sehingga menimbulkan perubahan tingkah lakunya.¹⁷

Jadi efektivitas tidak hanya dilihat dari hasilnya saja, akan tetapi dilihat dari keseluruhan komponen dari suatu sistem pembelajaran. Efektivitas suatu

¹⁵ Hendyat soetop dan wasty seomanto, *pembinaan dan pengembangan kurikulum sebagai substansi promblem adminitrasi pendidikan* (Jakarta: penerbit bina aksara, 1996). hlm. 123

¹⁶ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008). hlm. 54

¹⁷ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014). hlm. 75

program dapat dilihat dari aspek-aspek.¹⁸ antara lain:

a. Aspek tugas atau fungsi

Seseorang atau lembaga dikatakan efektif jika melaksanakan tugas atau fungsinya. Begitu juga suatu program pengajaran akan efektif jika tugas dan fungsinya dapat dilaksanakan dengan baik, dan tugas peserta didik belajar dengan baik.

b. Aspek rencana atau program

Jika seluruh rencana dapat dilaksanakan maka rencana atau program dikatakan efektif. Yang dimaksud dengan rencana atau program di sini adalah rencana pengajaran yang terprogram, yaitu berupa materi yang terwujud dalam sebuah kurikulum dan yang telah diterapkan.

c. Aspek ketentuan dan aturan

Efektivitas suatu program juga dapat dilihat dari berfungsi atau tidaknya aturan yang telah dibuat dalam rangka menjaga berlangsungnya proses pengajaran. Aspek ini mencakup aturan- aturan baik yang berhubungan dengan guru maupun yang berhubungan dengan peserta didik. Jika aturan ini dilaksanakan berarti ketentuan atau aturan telah berlaku secara efektif.

d. Aspek tujuan atau kondisi ideal

Suatu program kegiatan dikatakan efektif dari sudut hasil jika tujuan

¹⁸ Aswarni Sujud, *Makna Fungsional Administrasi Pendidikan* (Yogyakarta: Perbedaan, 1998). hlm. 13

atau kondisi ideal program tersebut dapat dicapai. Penilaian aspek ini dapat dilihat dari prestasi yang dicapai oleh peserta didik.

Efektivitas suatu program tersebut dapat dilihat dari pencapaian hasil, tujuan, atau akibat yang dikehendaki, baik kualitas maupun kuantitas. Sedangkan yang dimaksud efektivitas di sini adalah penggunaan *projected motion media* dapat dikatakan efektif apabila aspek- aspek efektivitas penggunaan media dapat berjalan dengan baik, baik dilihat dari input, proses, maupun outputnya.

2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.¹⁹ istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam katagori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (manipulative) (benda-benda), dan orang-orang. Tujuan dari media adalah untuk memudahkan komunikasi dan belajar.²⁰

Menurut Gerlach dan Ely (1971) yang dikutip oleh Azhar Arsyad mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.²¹ Sedangkan Brigger

¹⁹ Dkk Arief S, Sudiman, *Media Pendidikan* (depok: Rajawali Pers, 2012). hlm. 178

²⁰ Sharon E. Smaldino, *Intructional Technology And Media For Learnig: Teknologi Pembelajaran Dan Media Untuk Belajar* (Jakarta: Kencana, 2011). hlm. 84

²¹ Azhar Arsyad, *op. cit.* hlm. 56

(1970) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.²²

Sementara itu, ada berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Sedangkan, National Education Associaton mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dari ketiga pendapat di atas disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik. Brown mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi terhadap efektivitas pembelajaran. Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang digunakan adalah alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad Ke –20 usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media

²² *Ibid.*

pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet²³

Media pembelajaran hanya meliputi media yang dapat digunakan secara efektif dalam proses pembelajaran yang terencana (arti sempit). Media pembelajaran tidak hanya meliputi media komunikasi elektronik yang kompleks, tetapi juga bentuk sederhana, seperti slide, foto, diagram buatan guru, objek nyata, dan kunjungan ke luar kelas (arti luas).²⁴

3. Pengertian *projected motion media*

Project motion media atau Media audio visual gerak adalah media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak. Media audio visual adalah seperangkat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter yang sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio visual adalah televisi, video-VCD, sound slide dan film²⁵

Menurut Azhar Arsyad, film atau gambar hidup merupakan gambar-gambar dalam frame yang diproyeksikan melalui lensa Projector secara

²³ Nur Khoiri dkk, “pemanfaatan *projected motion media* untuk meningkatkan pemahaman konsep mahasiswa pada mata kuliah ilmu pengetahuan bumi dan antariksa (ipba),” *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika Universitas PGRI Semarang* 2, no. 1 (2011): 14.

²⁴ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2013). hlm. 89

²⁵ Hujair AH. Sanaky, *op. cit.*

mekanis sehingga pada layar terlihat gambar itu hidup.²⁶ Film bergerak dengan cepat dan bergantian sehingga memberikan visual yang kontinu. Sama halnya dengan film, video dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan film dan video melukiskan gambar hidup dan suara memberinya daya tarik tersendiri. Kedua jenis media ini pada umumnya digunakan untuk tujuan-tujuan hiburan, dokumentasi, dan pendidikan. Mereka dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

4. Minat Belajar

Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu²⁷ Menurut Hilgard yang dikutip oleh Daryanto, bahwa rumusan tentang minat adalah sebagai berikut:

“Interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy same activity or content.” Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang²⁸ Minat besar pengaruhnya terhadap belajar karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena

²⁶ Azhar Arsyad, *op. cit.*

²⁷ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar* (Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada, 2015). hlm. 75

²⁸ Daryanto, *Belajar Dan Mengajar* (Bandung : Yrama Widya, 2010). hlm. 169

tidak ada daya tarik baginya, siswa akan merasa segan untuk belajar dan tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu, bahan pelajaran yang menarik minat siswa akan lebih mudah dipelajari dan disimpan, karena minat menambahkan kegiatan belajar.²⁹

Menurut Slameto siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:³⁰

- a. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus
- b. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminati
- c. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diamati. Ada rasa ketertarikan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diamati
- d. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada yang lainnya
- e. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan

Dari ciri-ciri diatas disimpulkan bahwa minat belajar siswa dapat dilihat dari bagaimana minatnya dalam melakukan aktivitas yang mereka senangi, ikut terlibat atau berpartisipasi dalam proses pembelajaran, rasa ketertarikan pada suatu yang dipelajarannya serta perhatian yang mereka berikan. Dengan

²⁹ *Ibid.*

³⁰ Slameto, *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2015). hlm. 105

demikian, indikator minat yang digunakan sebagai acuan penelitaian ini adalah perasaan senang, keterlibatan siswa, ketertarikan siswa serta perhatian siswa.

Sedangkan belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seorang telah belajar adalah perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) dan yang menyangkut nila-nilai sikap (afektif).

Menurut Lester D. Crow dan *Alice Crow* yang dikutip oleh Nyayu Khodijah, menyatakan belajar adalah perolehan kebiasaan, pengetahuan, dan sikap, termasuk cara baru untuk melakukan sesuatu dan upaya-upaya seseorang dalam mengatasi kendala atau menyesuaikan situasi yang baru.³¹

Jadi dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar adalah sesuatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja yang akhirnya melahirkan rasa senang dalam perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan.

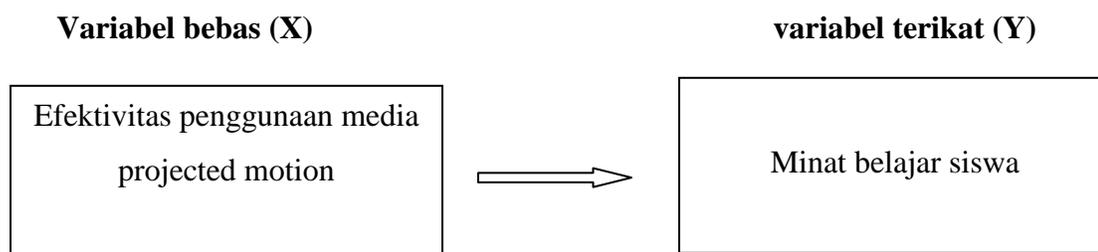
H. Variabel Penelitian

Kata variabel berasal dari bahasa inggris *variable* dengan arti “ubahan”, “faktor tak tetap”, atau “gejala yang dapat di ubah-ubah”³². Dalam penelitian ini terdapat dua

³¹ Nyayu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 48

³² Anas Sugijono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press, 2015), hlm. 36

variabel pokok, yaitu *projected motion media* sebagai variabel *independen* (bebas) dan minat belajar sebagai variabel *dependen* (terikat), seperti gambar berikut ini:



I. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pemahaman terhadap penelitian ini, maka akan dijelaskan istilah yang dipandang penting untuk dijadikan pegangan dalam kajian lebih lanjut. Secara ilmiah definisi operasional digunakan sebagai dasar dalam pengumpulan data sehingga tidak terjadi pemahaman yang salah terhadap data apa yang diambil.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah sumber dan sebuah penerima. Enam katagori dasar media adalah teks, audio, visual, vidio, perekayasa (manipulative) (benda-benda), dan orang-orang.

Project motion media atau Media audio visual gerak merupakan media intruksional modern yang sesuai dengan perkembangan zaman (kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi) karena meliputi penglihatan, pendengaran dan gerakan, serta menampilkan unsur gambar yang bergerak. Jenis media yang termasuk dalam

kelompok ini adalah televisi, video tape, dan film bergerak. Media audio visual adalah seperangkat yang dapat memproyeksikan gambar bergerak dan bersuara. Paduan antara gambar dan suara membentuk karakter yang sama dengan obyek aslinya. Alat-alat yang termasuk dalam kategori media audio visual adalah televisi, video-VCD, sound slide dan film

Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Dengan demikian untuk menganalisa minat belajar dapat digunakan indikator minat sebagai berikut :

1. Mempunyai kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang sesuatu yang dipelajari secara terus menerus.
2. Ada rasa suka dan senang pada sesuatu yang diminat.
3. Memperoleh suatu kebanggaan dan kepuasan pada sesuatu yang diamati.

Ada rasa ketertarikan pada sesuatu aktivitas-aktivitas yang diamati

4. Lebih menyukai suatu hal yang menjadi minatnya dari pada yang lainnya
5. Dimanifestasikan melalui partisipasi pada aktivitas dan kegiatan

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nanti. Salah satu pertanda bahwa seorang telah belajar adalah perubahan tingkah laku dalam dirinya. Sejarah kebudayaan islam adalah kejadian atau peristiwa masa lampau yang berbentuk hasil karya, karsa, cipta umat islam yang didasarkan kepada sumber nilai-nilai islam.

J. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan³³. Dalam penelitian ini, hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut:

Ha: Ada perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan *projected motion media* dan yang tidak diajar dengan *projectend motion media* pada kelas XI.IPA MAN1 Musi Banyuasin

Ho: Tidak terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan *projected motion media* dan yang tidak diajar dengan *projected motion media* pada kelas XI IPA MAN 1 Musi Banyuasin.

K. Metode Penelitian

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.³⁴ Metode penelitian ini menggambarkan tentang jenis penelitian, pendekatan penelitian, subyek penelitian, metode pengumpulan data, dan analisis data yang digunakan oleh peneliti. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

³³ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*, cet. 17 (Bandung: Alfabeta, 2013). hlm. 35

³⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, cet. 20 (Bandung: Alfabeta, 2014). hlm. 67

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu metode penelitian yang bertujuan menjawab suatu permasalahan, dengan mencoba mengumpulkan teori-teori yang kemudian disimpulkan secara deduktif, berupa suatu hipotesis atau jawaban sementara atau dugaan.³⁵ Untuk membuktikan hipotesis itu perlu dilakukan pengumpulan data, kemudian di uji dengan menggunakan statistik.

Di dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah pendekatan eksperimen. Pendekatan eksperimen yang dimaksud adalah untuk mengetahui ada tidaknya akibat dari suatu yang dikenakan pada subjek selidik.³⁶ Yaitu mencari efektivitas penggunaan *projected motion media* dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam kelas XI di man 1 musi banyuasin

2. Desain penelitian

Penelitian ini di rancang dengan desain yang digunakan ialah *nonequivalent control group design*. Berikut adalah skema penggambaran desain *Nonequivalent Control Group Design* yang digunakan pada penelitian ini:



³⁵ Nasution, *Metode research* (penelitian ilmiah): Usul Tesis, Desain penelitian, Hipotesis, Validasi, Sampling, populasi, observasi, wawancara, angket, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011, hlm.39

³⁶ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (jakarta:Rineka Cipta,2013), hlm. 207



Gambar 1. Desain eksperimen dengan kelompok kontrol
(*nonequivalent control group design*)

Keterangan:

- O1 : Pretest kelompok ksperimen
- O3 : Pretest kelompok control
- X : Perlakuan
- O2 : Posttest kelompok eksperimen
- O4 : Posttest kelompok kontrol

Gambar tersebut dapat dijelaskan bahwa O1 merupakan nilai kemampuan awal kelompok eksperimen, dan O3 adalah nilai kemampuan awal kelompok kontrol. Setelah kemampuan kedua kelompok seimbang, kelompok eksperimen diberikan *treatment/* perlakuan berupa penggunaan *projected motion media* dan kelompok kontrol tidak menggunakan *projected motion media*. Selanjutnya, kinerja kelompok eksperimen setelah diberi perlakuan ditunjukkan oleh O2 dan kinerja kelompok kontrol ditunjukkan oleh O4. Bila nilai kinerja pada O2 cenderung lebih tinggi, maka sistem kerja *projected motion media* dapat dinyatakan lebih efektif dibandingkan dengan sistem kerja metode lama yang biasa digunakan sebagaimana digunakan pada kelompok kontrol . Adapun desain pembelajaran yang dilaksanakan pada kedua subjek penelitian yang terdiri dari satu kelompok eksperimen dan satu kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel. 1
Desain Pembelajaran

Kelompok	Kelas	Jenis Perlakuan
Eksperimen	XI Mia3	Pembelajaran berbantuan <i>projected motion media</i> dan Diskusi
Kontrol	XI Mia1	Pembelajaran berbasis diskusi tanpamedia film pembelajaran

3. Jenis dan Sumber Data

a. Jenis Data

Data yang dipergunakan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan dalam dua jenis yaitu:

1). Data kualitatif

kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain sebagainya secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan

bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah³⁷

2). Data kuantitatif

Data kuantitatif adalah data yang dinyatakan dalam bentuk angka dan menggunakan analisis statistik. Data kuantitatif yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah data yang diwujudkan dengan angka-angka hasil perhitungan atau pengukuran dari angket yang disebarakan oleh peneliti.

b. Sumber Data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dapat dikelompokkan dalam dua jenis yaitu:

- 1) Sumber data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber data melalui responden yaitu siswa, oleh peneliti langsung dengan memberikan angket kepada sampel yaitu siswa kelas XI MAN 1 Musi Banyuasin
- 2) Sumber data sekunder adalah data yang dijadikan penunjang dalam penelitian ini, seperti data yang diperoleh dari pengamatan (observasi), wawancara, dokumentasi, serta literatur-literatur yang berkaitan dengan penelitian ini.

4. Populasi dan sampel

³⁷ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010). hlm. 57

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya³⁸ Batasan penelitian yang mesti ada dan ditemui dalam setiap penelitian adalah batasan yang berkaitan dengan populasi penelitian. Populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI MAN 1 Musi Banyuasin.

Tabel. 2
Jumlah Populasi

NO	KELAS	JUMLAH
1	XI Mia 1	34
2	XI MiA 2	34
3	XI Mia 3	34
4	XI Mia 4	31
5	XI IPS 1	30
6	XI IPS 2	31
7	XI IPS 3	32
JUMLAH		226

³⁸ Sugiyono, *op. cit.*, 2014.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi, sebagai contoh yang diambil dengan menggunakan cara-cara tertentu.³⁹ Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *purposive sampling*. Dalam pengambilan *purposive sampling*, Teknik ini merupakan teknik pengambilan sampel berdasarkan ketentuan tertentu. Pada penelitian ini, data ketentuan yang diambil ialah karakteristik siswa kedua kelompok yang mendekati sama. Karakteristik tersebut diantaranya ialah memiliki nilai rata-rata UAS yang mendekati sama, guru pengampu mata pelajaran sejarah kebudayaan islam yang sama. latar belakang yang sama dan rata-rata umur siswa antara kedua kelas yang hampir sama. Berdasarkan beberapa pertimbangan di atas peneliti memilih kelas XI Mia 3 dan XI Mia 1 sebagai subjek penelitian. Cara yang cukup mudah dan biasa digunakan adalah dengan menggunakan tabel.⁴⁰ Seperti tabel sampel dibawah ini.

Tabel. 3

³⁹ Margono, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2014). hlm. 112

⁴⁰ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015). hlm. 134

Jumlah Sampel

NO	KELAS	JUMLAH
1	XI Mia 3	34
2	XI Mia 1	34
JUMLAH		68

Teknik ini digunakan oleh peneliti karena penelitian ini menggunakan Eksperimen tentang penerapan media mengajar biasanya menggunakan kelas, maka dalam hal ini peneliti hanya mengambil sampel kelas dari kelas yang ada yaitu kelas XI Mia3 dan XI Mia1 yang berjumlah 61 siswa.

5. Teknik Pengumpulan Data

Adapun tehnik pengumpulan data dalam penelitian ini, ada bebarapa tehnik yang digunakan diantaranya:

a. Angket

Metode kuesioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Keusioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila penelitian tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa

diharapkan dari responden.⁴¹ Angket dalam penelitian ini menyangkut peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Angket diberikan kepada siswa yang berjumlah 28 orang siswa

b. Wawancara

Interview merupakan alat pengumpul informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan pula. Ciri utama dari *interview* adalah kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi dan sumber informasi.⁴² Interview ini digunakan untuk mengetahui bagaimana minat belajar siswa dan apakah siswa berminat belajar dengan menggunakan media tersebut. Interview ini diajukan kepada guru sejarah kebudayaan Islam dan 2 siswa kelas XI Mia³ dan XI Mia¹.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan data melalui peninggalan tertulis, seperti arsip-arsip seperti RPP , dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil atau hukum-hukum, dan lain-lain yang berhubungan dengan masalah penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengetahui tentang keadaan umum sekolah, sejarah

⁴¹ *Ibid.*

⁴² *Ibid.*

berdirinya sekolah, jumlah guru dan siswa, struktur organisasi, tingkat kependidikan guru, sarana dan prasarana yang ada di MAN 1 Musi Banyuasin. Pengumpulan data ini bisa melalui alat camera atau dengan cara fotocopy data-data yang ada.

6. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif teknik analisis data yang digunakan sudah jelas, yaitu diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau mengkaji hipotesa yang telah dirumuskan. Karena datanya kuantitatif, maka teknik analisis data menggunakan metode statistik.⁴³ Setelah data terkumpul dari beberapa sumber, maka penulis akan mengelola data tersebut dalam bentuk penyajian analisis statistik yang berupa tabel distribusi frekuensi relatif dan data-data akan diolah dengan rumus deskriptif kuantitatif (uji statistik).

- a. Untuk mengetahui gejala-gejala yang terjadi mengenai penelitian dari angket yang dibagikan kepada siswa akan diolah dengan menggunakan statistik tinggi, sedang, rendah (TSR) dengan rumus:⁴⁴

$$\text{Tinggi / Atas} = M + 1. SD$$

$$\text{Sedang} = M + 1. SD \text{ s/d } M - 1. SD$$

⁴³ *Ibid.*

⁴⁴ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014).

Rendah / Bawah = $M - 1$.

—————→ Rangking Atas

$M + 1$ SD

—————→ Rangking Tengah

$M - 1$ SD

—————→ Rangking Bawah

- b. Untuk menganalisis antara variabel diawali dengan Uji-t untuk dua sampel kecil (N kurang dari 30), sedangkan kedua sampel kecil itu satu sama lain mempunyai pertalian atau berhubungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md : mean dari perbedaan pre test dengan post test (post test – pre test)

Xd : deviasai masing – masing subjek ($d-Md$)

$\sum Xd^2$: jumlah kuadrat devisi

N : subjek pada sampel

$d.b$: ditentukan dengan $N- 1$.⁴⁵

L. Sistematika Pembahasan

⁴⁵ Suharsini Arikunto, *prosedur penelitian suatu pendekatan praktik* (Jakarta: PT Rineka cipta, 2013).

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini maka disajikan sistematika pembahasan penelitian ini sebagai berikut:

Bab pertama merupakan pendahuluan yang berisi judul penelitian latar belakang masalah, identifikasi masalah batasan masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, variabel, definisi oprasional, hipotesis, metodologi penelitian, sistematika pembahasan.

Bab kedua adalah bagian landasan teori berisikan tentang: media pembelejaran, projecten motion media, Minat Belajar dan Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Bab ketiga gambaran wilayah penelitian yang mencangkup tempat penelitian, sejarah singkat, fasilitas sekolah, keadaan guru, keadaan murid, dan lembaga-lembaga pendukung di MAN 1 Musi Banyuasin.

Bab keempat Merupakan hasil penelitian tentang Efektivitas Penggunaan Media Projected Motion Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran SKI Kelas XI Di MAN 1 Musi Banyuasin

Bab kelima merupakan bab penutup yang terdiri dari kesimpulan dan sara

