

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>1</sup>

Agar pendidikan formal dapat berlangsung dengan lebih baik, diperlukan berbagai faktor pendukung seperti lingkungan pendidikan, media pengajaran, dan berbagai kebutuhan lainnya. Media yang digunakan dalam pendidikan dan pengajaran adalah segala macam alat atau situasi yang dapat memperjelas pemahaman siswa terhadap permasalahan yang dipelajarinya sekaligus memperkaya pengalaman siswa dalam situasi proses belajar mengajar. Media pengajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar mengajar.<sup>2</sup>

Pendidikan harus menyentuh potensi kompetensi peserta didik. Hal ini bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia

---

<sup>1</sup>Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan* (Palupo: Kampus IAIN Palopo, 2018), 10. <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/5829/1/PENGANTAR%20ILMU%20PENDIDIKAN.pdf>

<sup>2</sup>Arif S.Sadiman, dkk. *Media Pendidikan. Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), 7. <https://ecampus-fip.umj.ac.id/repo/handle/123456789/7823>

yang berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Selain itu proses pembelajaran pada satuan pendidikan harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan dan tentunya mampu memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif sehingga siswa mampu menciptakan ruang kemandirian sesuai minat dan bakat yang dimilikinya. Untuk mewujudkan keberhasilan siswa dalam pendidikan, perlu diciptakan minat belajar terlebih dahulu.<sup>3</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan memang sangat penting terutama untuk menambah wawasan pengetahuan. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan pengetahuan dalam belajar mengajar. Adapun cara mengembangkan kemampuan dan pengetahuan dalam belajar mengajar yaitu seorang guru harus mempunyai strategi dengan cara menerapkan berupa metode, model, serta media dalam pembelajaran.

Adapun media adalah alat yang menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran. Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar.<sup>4</sup> Joni Purwono menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses belajar mengajar. Media juga dapat membuat

---

<sup>3</sup>Arifatul Nur Aini, *Pembelajaran Tematik terhadap Pemahaman belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar alam Al Ghifari* (Malang, 2014), 1

<sup>4</sup>AzharArsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: rajawali Press, 2013), 3.  
<https://www.academia.edu/download/30484693/jiptiain--umarhadini-8584-5-baii.pdf>

pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang adalah media audio visual.<sup>5</sup>

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat penting guna untuk membuat suasana belajar mengajar menjadi seru. Media pembelajaran sangat banyak sehingga guru bisa mengkondisikan media untuk mengajar. Media juga sebagai alat penghubung antara guru dan Peserta didik, dengan adanya media pembelajaran mampu mengajar dengan baik. Di Dalam penelitian ini media yang dimaksud merupakan Aplikasi Powtoon.

Powtoon merupakan aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik.<sup>6</sup> Jadi berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa media aplikasi powtoon bisa memberikan inovasi terbaru dalam media pembelajaran, karena didalamnya terdapat fitur-fitur yang menarik dalam pembelajaran.

Dengan pesatnya perkembangan teknologi pada saat sekarang ini, mereka memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kualitas pendidikan. Teknologi memainkan peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Saat ini, lebih mudah bagi peserta didik untuk menggunakan

---

<sup>5</sup>Talizaro Tafono, *Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa*, (jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol.2, 2018),105. <http://journal.univetbantara.ac.id/index.php/komdik/article/view/113>

<sup>6</sup> Zulfah Anggita, *Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di masa Covid-19*, (jurnal bahasa dan Pengajaran, Vol.7 No.2, 2020), 42. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/view/4538>

teknologi yang sudah tersedia untuk semua orang. Peserta didik bisa mengakses media belajar untuk mendukung hasil belajar dan mempermudah dalam memahami penjelasan.

Mengingat pentingnya peran media pembelajaran, maka pendidik harus menjadikannya sebagai bagian yang tidak terpisahkan dalam keseluruhan proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media dalam proses pembelajaran akan menumbuhkan kebermaknaan pembelajaran dimana siswa akan lebih tertarik, senang dan termotivasi untuk belajar, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang dipelajarinya.

Dari hasil observasi fakta di lapangan menunjukkan masih kurangnya tenaga pengajar khususnya guru PAI yang mampu beradaptasi dengan era saat ini. Pada akhirnya hal ini menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan siswa tidak fokus dan akhirnya mengalami kebosanan.

Dari hasil observasi yang dilakukan peneliti di sekolah ditemukan bahwa guru yang mengajar hanya menggunakan metode ceramah dengan menggunakan media buku, penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik seringkali menjadi penyebab siswa merasa bosan dan bosan sehingga siswa melakukan hal tersebut. Kurang memahami materi yang disampaikan guru. Secara umum, terdapat berbagai faktor yang menghambat penggunaan media pembelajaran, mulai dari keterampilan guru, kesiapan siswa, hingga daya dukung atau fasilitas sekolah yang memadai. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran yang sedang berlangsung. Masih banyak siswa yang tidak aktif, kurang antusias dan kesulitan memahami materi yang

diajarkan guru. Proses pembelajaran yang dilaksanakan guru menggunakan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Sehingga membuat pembelajaran menjadi kurang menarik dan membosankan. Jadi peneliti ingin mengetahuinya Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Dengan Aplikasi Powtoon pada Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Ketentuan Menshalati Mayit di Ma Darul Huda Sugihwaras.<sup>7</sup>

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dengan aplikasi Powtoon pada mata pelajaran Fiqih materi ketentuan menshalati mayit?
2. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dengan aplikasi Powtoon pada mata pelajaran Fiqih materi ketentuan menshalati mayit?

## **C. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan proses pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dengan aplikasi powtoon pada mata pelajaran Fiqih materi ketentuan menshalati mayit.

---

<sup>7</sup>Hasil wawancara dengan Fitri Ismiyah, Pada Tanggal 2 Desember 2023 di MA Darul Huda Sugihwaras.

2. Untuk menjelaskan hasil pengembangan media pembelajaran berbasis animasi dengan aplikasi Powtoon pada mata pelajaran Fiqih materi ketentuan menshalati mayit.

#### **D. Manfaat Pengembangan**

Berdasarkan masalah penelitian dan tujuan penelitian yang dikemukakan penelitian diatas diharapkan dapat memberikan manfaat baik dari segi teoritis maupun segi praktis. Adapun manfaat penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat secara Teoritis
  - a. Untuk memberikan kontribusi pemikiran dalam ilmu pendidikan agar tercapai tujuan pendidikan.
  - b. Untuk menambah pengetahuan tentang pengembangan lembaga madrasah.
  - c. Untuk memberikan manfaat bagi peneliti agar memfokuskan penelitiannya dalam bidang pendidikan.
  - d. Untuk menambah data karya ilmiah di bidang pendidikan bagi Fakultas Tarbiyah.
2. Manfaat secara praktis
  - a. Bagi Guru
 

Menambah wawasan dan mendapatkan pengetahuan baru tentang pembelajaran yang menyenangkan terutama yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran.
  - b. Bagi Lembaga MA Darul Huda Sugihwaras

Dengan menggunakan media pembelajaran ini, diharapkan proses pembelajaran akan lebih menarik perhatian, interaktif, dan menyenangkan. Tujuannya agar melatih dan memacu siswa untuk lebih aktif, kreatif, termotivasi dalam belajar sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran di MA Darul Huda Sugihwaras.

c. Bagi Penulis

Meningkatkan pengetahuan dan wawasan dalam penelitian ilmiah dan menambah pengalaman tentang teori-teori baru.

d. Bagi peneliti lain

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi untuk menambah ilmu pengetahuan, pengenalan, pengalaman, dan pemahaman terhadap suatu fakta atau informasi yang ada.

**E. Komponen dan Spesifikasi Produk**

Media pembelajaran berbasis animasi dengan aplikasi powtoon yaitu suatu media pembelajaran untuk mengetahui kemampuan menyimak pembelajaran. Powtoon adalah aplikasi web bertuisis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik. Karena penelitian ini bertujuan mengembangkan produk dalam bentuk media pembelajaran berbasis video animasi dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran, maka spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran dalam media ini adalah materi menshalati mayit semester 2 kelas 10 di MA Darul Huda Sugihwaras.
2. Prosedur penggunaannya dapat ditayangkan pada *gadget* yang dimiliki siswa, seperti komputer, laptop ataupun *smartphone*.
3. Media pembelajaran ini memiliki fitur yang menarik seperti adanya pergerakan animasi (*motion*) yang enak dipandang mata dan membantu penyerapan materi, serta menggunakan efek transisi yang tidak berlebihan.
4. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa video animasi yang bisa ditayangkan dimanapun dan kapanpun.

#### **F. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Pengembangan**

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian maka perlu adanya pembatas masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Pengembangan produk media pembelajaran media animasi aplikasi powtoon terbatas pada peningkatan hasil belajar siswa.
2. Materi difokuskan pada tata cara menshalati mayit.
3. Penelitian dilakukan pada kelas X MA Darul Huda Sugihwaras.

#### **G. Definisi Operasional**

Dalam penelitian ini yang berjudul, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Animasi Dengan Aplikasi Powtoon Terhadap Peningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi

Ketentuan Menshalati Mayit, devinisi operasional yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran adalah segala bentuk benda dan alat yang digunakan untuk mendukung proses pembelajaran juga sebagai sarana atau perantara berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran.<sup>8</sup>
2. Aplikasi powtoon adalah aplikasi web bertutis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik.<sup>9</sup>

#### H. Orisinalitas Penelitian

Pada bagian ini, disajikan perbedaan dan persamaan antara kajian penelitian yang sedang dilaksanakan dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Orisinalitas penelitian atau keaslian penelitian diperlukan untuk menghindari adanya pengulangan yang sama terhadap penelitian

terdahulu. Maka, bagian ini akan dijelaskan melalui gambaran tabel agar lebih mudah untuk difahami.

**Tabel 1.1 Penelitian terdahulu**

No	Peneliti dan tahun penelitian	Judul	Variabel penelitian	Pendekatan dan ruang lingkup penelitian	Hasil penelitian
----	-------------------------------	-------	---------------------	---	------------------

<sup>8</sup>Setria Utama Rizal, *Media Pembelajaran*.(jakarta, 2022), 22.

<sup>9</sup>Zulfah Anggita, "Penggunaan Powtoon Sebagai Solasi Media Pembelajaran Di Mass Covid-19, *Konfika: Jamal Bahasa & Pengajann*, Vol. 7, No. 2. 2020, b. 42  
<https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/view/4538>

1	Izumi Awalia, Aan Subhan Pamungkas, Train Pamungkas Alamsyah Kreano, 2019	judul Pengembangan media pembelajaran animasi powtoon pada mata pelajaran matematika di kelas IV Sekolah Dasar.	pelajaran matematika	Development (R&D) dengan menggunakan model 4-D (define, design, development, and disseminate).	Hasil penelitian diperoleh 1) rata-rata skor validasi ahli dengan persentase 88% termasuk dalam kategori sangat layak 2) rata-rata skor kepraktisan dengan persentase 93,33% termasuk dalam kategori sangat praktis 3) rata-rata skor kepraktisan dengan persentase 93,33% termasuk dalam kategori sangat praktis 3) skor rata-rata respon siswa dengan persentase 94,73% termasuk dalam kategori sangat baik 4) skor rata-rata dari post test sebesar 76,14
2	Ervina Febriani Putri, 2021	Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi.	Pelajaran Ekonomi	Development (R&D) dengan menggunakan model 4-D (define, design, development, and disseminate).	pengembangan media pembelajaran powtoon memperoleh persentase sebesar 81,4% (Layak). Hasil belajar siswa mengalami peningkatan dengan memperoleh skor minimal 73 dan skor maksimal 100. Uji gain menunjukkan 13 siswa memperoleh kriteria skor tinggi dan 7 siswa memperoleh kriteria skor sedang. Memperoleh persentase 97,7% (Sangat Layak) pada respon siswa.

**Tabel 1.2 Penelitian peneliti**

Dalam penelitian yang di lakukan peneliti di uraikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

No	Peneliti dan tahun penelitian	Judul	Variabel penelitian	Pendekatan dan ruang lingkup penelitian	Hasil penelitian
1.	Ahmad Habib Johar	Pengembangan Media Pembelajaran	Pengembangan Berbasis Animasi	Development (R&D) dengan menggunakan	Hasil dari pengembangan media vidio animasi

Aziz, 2024	Berbasis Animasi Dengan Aplikasi Powtoon Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Ketentuan Menshalati Mayit di MA Darul Huda Sugihwaras.	Dengan Aplikasi Powtoon Dan Implikasinya Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Fase E Materi Ketentuan Menshalati Mayit	model pengembangan ADDIE.	berbasis aplikasi powtoon uji validasi media mendapat skor 96,2% kategori "sangat layak". Uji validasi ahli materi dengan skor 92,5% dengan kategori "sangat layak". hasil lembar kegiatan <i>pre-tes</i> siswa sebesar 60% tanpa menggunakan media video, sedangkan pada hasil kegiatan <i>post-tes</i> siswa sebesar 81% menggunakan media video. Maka dalam kegiatan ini mengalami peningkatan sebesar 21%.
------------	--	--	---------------------------	--

## I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan mengenai media pembelajaran aplikasi powtoon disusun dalam beberapa bagian yang terdiri dari:

BAB I Pendahuluan, dalam bagian bab I berisi tentang judul, latar belakang atau konteks penelitian, rumusan masalah atau fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, komponen atau spesifikasi produk, orisinalitas penelitian, sistematika pembahasan.

BAB II Kajian Teori, dalam bab II tentang beberapa kajian teori mengenai pengembangan media pembelajaran animasi powtoon sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa, penggunaan powtoon sebagai media pembelajaran.

BAB III Metode Penelitian Dan Pengembangan, dalam bagian bab III berisi tentang model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan

pengembangan, uji coba produk, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data

BAB IV Hasil Penelitian, dalam bagian ini berisi tentang hasil temuan penelitian pengembangan serta menyajikannya dengan merujuk pada pertanyaan yang telah dituangkan dalam rumusan masalah

BAB V Penutup, dalam bab penutup menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian dan saran yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan media pembelajaran di sekolah.

