

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian pendahuluan dipaparkan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis, devinisi istilah, orisinalitas penelitian, dan sistematika pembahasan.

A. Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1 Ayat 1 sebagai berikut: Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mngembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia,serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.¹

Pembelajaran dapat terselenggarakan jika ada interaksi belajar mengajar yang baik antara peserta didik dengan guru.² Proses pengajaran ditandai oleh adanya interaksi antar komponen, seperti komponen peserta didik berinteraksi dengan guru, metode/media, perlengkapan/peralatan, dan lingkungan kelas yang terarah pada pencapaian tujuan pengajaran.

Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar yang diperoleh siswa. Prestasi belajar adalah ukuran atau tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berdasarkan pengalaman yang sudah diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya diwujudkan

¹ Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

² Zakiah Darajat, *Ilmu Pendidikan Islam* (JAKARTA: PT Bumi Aksara, 2004).

dengan nilai atau angka- angka tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.³

Pembelajaran di sekolah sekarang ini mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global. Sesuai dengan kemajuan teknologi pendidikan (*Educational Technology*), maupun teknologi pembelajaran (*Instructional technology*) menuntut digunakannya sebagai media pembelajaran serta peralatan- peralatan yang semakin canggih.⁴

Dari hasil observasi awal yang dilakukan di SMK Sabilul Muttaqin Margoagung, terlihat guru ketika mengajar cenderung masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan karena metode yang digunakan oleh guru terlalu monoton.

Pemilihan media yang tepat dapat meningkatkan perhatian dan keinginan belajar dari siswa sehingga fokus dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media pembelajaran tidak saja menjadi sumber informasi dalam proses pembelajaran, akan tetapi dapat memudahkan proses pembelajaran didalam kelas. Dengan media pembelajaran ini juga akan mampu meningkatkan kreatifitas, minat, dan prestasi belajar yang baik bagi peserta didik.

³ Nana Sudjana and Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2002), 90.

⁴ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 22.

Kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru berdampak pada kreatifitas belajar, sehingga dapat menyebabkan menurunnya nilai prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, Kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru berdampak pada kreatifitas belajar, sehingga dapat menyebabkan menurunnya nilai prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan Agama islam. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya siswa yang memperoleh nilai dibawah KKM. Banyak hal yang dapat dilakukan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa, salah dengan penggunaan dan pemilihan media pembelajaran yang tepat yang akan digunakan dalam proses satunya adalah pembelajaran .⁵

Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran terdiri dari media audio, media visual, dll. Salah satu media yang sekarang ini sudah mulai digunakan adalah media powtoon. Media powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi menggunakan gambar, menyediakan musik. Keunggulan yang dimiliki oleh media powtoon yaitu mampu memberikan berbagai tampilan animasi kartun yang dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru.⁶

⁵ Zayadi Ahmad Tadzkirah, *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berdasarkan Pendekatan Kontekstual* (Jakarta: Grafindo Persada, 2005), 2-3.

⁶ Yeni Andrianti, *Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah* (Jakarta, 2016).

Media powtoon masih tergolong baru dalam dunia pendidikan, sehingga banyak guru yang belum mengetahui media ini. Sebelumnya media powtoon pernah diteliti berbagai pelajaran seperti fisika oleh Basriyah dan Sulisworomata, pelajaran Kimia oleh Suhendra, mata pelajaran biologi oleh Raudhatul Jannah, serta pelajaran ekonomi oleh Pengestu dan Achmad. Dari hasil penelitian tersebut didapatkan hasil penelitian bahwa media powtoon berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi tersebut. Namun penelitian untuk melihat hasil belajar menggunakan media Powtoon pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam khususnya pada materi pembaharuan dalam Islam masih sangat terbatas.

Pemanfaatan teknologi semakin berkembang setiap harinya terutama dalam dunia pendidikan. Namun proses pembelajaran didunia pendidikan masih cenderung pasif didominasi oleh pendidik dan terjadi dalam satu arah dimana guru hanya memberikan ceramah. Hal tersebut tentunya dapat menimbulkan rasa bosan pada peserta didik karena tidak adanya variasi dalam pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, pendidik harus kreatif dalam memanfaatkan teknologi yang ada untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami kemajuan yang tentunya semakin hari semakin canggih. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia, salah satunya yaitu aspek pendidikan.

Terdapat beberapa macam jenis-jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dimana media pembelajaran tersebut meliputi media pembelajaran yang bersifat tradisional maupun media pembelajaran yang bersifat modern. Dengan penggunaan media animasi dapat memudahkan siswa dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran sehingga siswa tidak merasa jenuh dan bosan. Dalam media pembelajaran animasi ini dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak dengan suara penjelasan materi yang akan disampaikan, sehingga pembelajaran animasi ini memiliki daya tarik tersendiri bagi siswa khususnya kelas X di SMK Sabilul Muttaqin Margoagung. Pada dasarnya media pembelajaran digunakan seperti halnya pendidikan, dokumentasi, maupun hiburan. Media pembelajaran sendiri dapat memaparkan penjelasan materi maupun konsep-konsep yang rumit sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Al Quran. Firman Allah SWT. Dalam QS.An-nahl (44)

بِالْبَيِّنَاتِ وَالرُّبُيَّةِ وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

Terjemahan : “Mereka Kami utus) dengan membawa keterangan-keterangan (mukjizat) dan kitab-kitab. Dan Kami turunkan Ad-Dzikir (Al-Quran) kepadamu, agar engkau menerangkan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka dan agar mereka memikirkan, “

Selain itu Allah SWT, dalam mengajarkan nabi adam As juga menggunakan salah satu unsur media yakni panca indra manusia berupa mata

untuk melihat alam di sekeliling Nabi adam As. Hal tersebut dijelaskan dalam QS. Al baqarah: (31)

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

*Terjemahan : “ Dan dia mengajarkan kepada Adam As nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman : “ Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar “.*⁷

Media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran terdiri dari media audio , media visual , dll. Salah satu media yang sekarang ini sudah mulai digunakan adalah media powtoon. Media powtoon merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi menggunakan gambar , menyediakan musik. Keunggulan yang dimiliki oleh media powtoon yaitu mampu memberikan berbagai tampilan animasi kartun yang dapat menarik perhatian siswa untuk memperhatikan pelajaran yang disampaikan guru. Media powtoon masih tergolong baru dalam dunia pendidikan, sehingga banyak guru yang belum mengetahui media ini. Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan pembelajaran berupa animasi pembelajaran berbantuan aplikasi powtoon pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di kelas X SMK Sabilul Muttaqin Margoagung.

⁷ Haris Pito Abdul, “Media Pembelajaran Dalam Perspektif Alquran,” *Andragogi Jurnal Diklat Teknis* VI no.2 (2018).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Materi Metode Dakwah Walisanga Di SMK Sabilul Muttaqin Margoagung Sumberrejo”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini berisi tulisan singkat berupa pertanyaan mengenai masalah yang diangkat. Rumusan masalah ini menjadi pengaruh tujuan dari sebuah tulisan ilmiah agar fokus terhadap pembahasan.

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi powtoon Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMK Sabilul Muttaqin Margoagung ?
2. Bagaimana Pengaruh Penerapan Media pembelajaran Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMK Sabilul Muttaqin Margoagung?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah.

1. Untuk Mengetahui Penerapan Media pembelajaran Animasi menggunakan aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Sabilul Muttaqin Margoagung.

2. Untuk Mengetahui Pengaruh Penerapan Media pembelajaran Animasi Menggunakan Aplikasi Powtoon Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa di SMK Sabilul Muttaqin Margoagung

D. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua manfaat yang pertama manfaat teoritis dan manfaat praktis

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna dalam bidang keilmuan dan akademis di masa depan seperti :

- a. Hasil Penelitian ini dapat Memberikan informasi bagi Akademis / Lembaga Pendidikan Tentang Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran powtoon dalam Mendukung proses Pembelajaran.
- b. Memudahkan siswa dalam mempelajari setiap aspek Pembelajaran dengan menggunakan media.
- c. Siswa lebih aktif dan kreatif dengan adanya media yang menarik perhatian siswa.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis ini memiliki fungsi sebagai pemecah masalah secara praktikan atau sebagai alternatif solusi dari suatu permasalahan. Manfaat praktis ini juga diharapkan bisa berguna bagi peserta didik, bagi guru, bagi lembaga, dan bagi peneliti.

- a. Bagi peserta didik, dapat meningkatkan kreativitas, motivasi, kemandirian minat dan prestasi belajar peserta didik dalam belajar pendidikan agama islam.
- b. Bagi Guru, dapat hasil penelitian ini di harapkan dapat dijadikan sebagai masukan untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menambah variasi media.dijadikan bahan evaluasi dalam pembelajaran.
- c. Bagi Lembaga, dapat memberikan masukan dalam mengefektifkan pembinaan dan pengelolaan proses belajar mengajar dalam pelaksanaan pendidikan.
- d. Bagi Peneliti, dapat menambah pengalaman dan pengetahuan serta memberikan gambaran pada peneliti sebagai calon guru tentang bagaimana sistem pembelajaran di sekolah.

E. Hipotesis

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah dikemukakan serta tujuan penelitian yang ingin dicapai, hipotesis penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut :

H 1 : Penerapan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi powtoon berpengaruh dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMK Sabilul Muttaqin Margoagung.

H 2 : Penerapan media pembelajaran animasi menggunakan aplikasi powtoon tidak berpengaruh dan tidak dapat meningkatkan prestasi belajar

siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMK Sabilul Muttaqin Margoagung.

F. Definisi Istilah

Beberapa istilah yang akan dijelaskan lebih lanjut yang berkaitan dengan judul penelitian ini.

1. Powtoon adalah aplikasi web berbasis IT yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang didalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik.⁸
2. Prestasi belajar merupakan bentuk dari penilaian yang diberikan kepada siswa berdasarkan hasil yang telah diraih. Prestasi belajar juga merupakan bentuk dari perubahan tingkah laku yang bersifat negatif ke tingkah laku positif. Prestasi belajar yang dimaksud dalam penelitian ini meliputi tiga ranah yakni ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik.

G. Orisinalitas Penelitian

Untuk mengetahui sub-kajian yang sudah ataupun belum diteliti pada penelitian sebelumnya maka perlu adanya upaya komparasi (perbandingan) apakah terdapat unsur-unsur perbedaan ataupun persamaan dengan konteks penelitian ini. Diantara hasil penelitian terdahulu yang menurut peneliti terdapat kemiripan yaitu :

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

⁸ Zulfah Anggita, *Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Dimasa Covid-19*, 2020.

| No. | Nama Peneliti, Tahun dan Judul Penelitian | Persamaan | Perbedaan | Hasil Penelitian |
|-----|--|---|--|---|
| 1. | A.Asmah Tsur, 2019 Penerapan media virtual powtoon dengan recitation method terhadap hasil belajar ditinjau dari minat belajar peserta didik kelas VIII SMPN 16 Bulukumba | Menggunakan media aplikasi powtoon Menggunakan Metode Kuantitatif. Menggunakan metode penelitian Eksperimen | Diterapkan pada jenjang SMP | Media virtual powtoon dengan recitation method dapat meningkatkan minat belajar peserta didik |
| 2. | Putri ayunda dipta arviollisa Pengaruh artificial intelligence terhadap customer experience (studi pada pengguna gojek bandung ,jawa barat) | Menggunakan penerapan AI Menggunakan penelitian kuantitatif | Diterapkan pada penelitian administrasi bisnis Dilakukan secara daring | Dengan menerapkan penggunaan AI akan meningkatkan potensi penghasilan gojek bandung. |
| 3. | Widya suci Pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar Al-islam di SMA Muhammadiyah 1 Gisting kabupaten Tanggamus tahun pelajaran 2019/2020 | Menggunakan metode kuantitatif | Perbedaan dalam media pembelajaran | Tidak ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar Al-Islam di SMAMuhamadiyah 1 Gisting Kabupaten tanggamus tahun pelajaran 2019/2020 |
| 4. | Hamidaturrohmah dkk. Efektivitas pembelajaran IPA menggunakan media powtoon dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar | menggunakan media aplikasi powtoon. | Menggunakan metode penelitian quasi eksperimen. Diterapkan pada sekolah dasar. Menggunakan metode penelitian tindakan kelas.dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa | Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan diperoleh nilai rata rata 76,9 hasil rata rata ini mengalami peningkatan dari yang |

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | | | sebelum menggunakan media powtoon yaitu 58,9hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media audio visual powtooon efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar. |
|--|--|--|--|---|

H. Sistematika Pembahasan

Agar memperoleh pembahasan yang sistematis, maka penulis menyusun sistematika pembahasan sehingga dapat melakukan penelitian secara terarah dan bisa difahami. Berikut sistematika pembahasan:

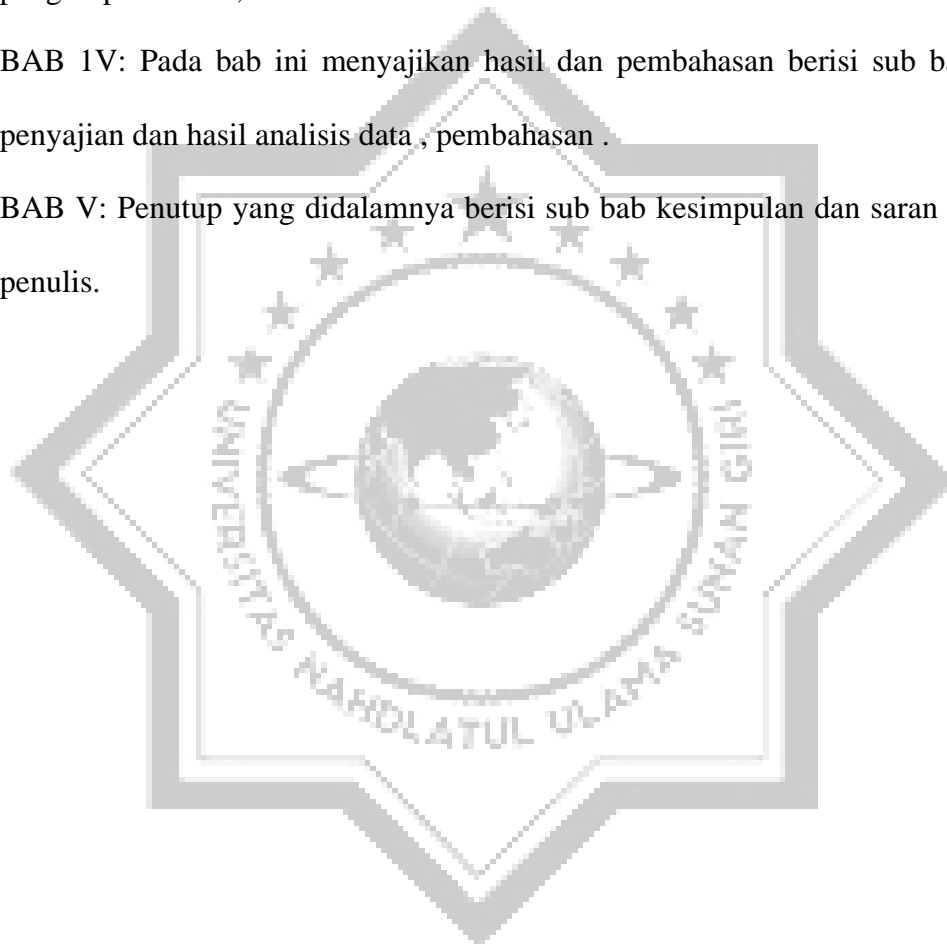
BAB I: Bab pendahuluan yang berisikan latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, komponen dan spesifikasi produk, ruang lingkup dan keterbatasan pengembangan, definisi operasional, orisinilitas penelitian, sistematika pembahasan.

BAB II: Bab kajian teori memaparkan beberapa teori mengenai pengertian media pembelajaran, aplikasi powtoon , prestasi belajar, pendidikan agama islam dan kerangka berfikir.

BAB III: Bab metode penelitian akan berisi sub bab : pendekatan dan jenis penelitian , populasi dan sampel , jenis data dan sumber data , teknik pengumpulan data, teknik analisis data .

BAB IV: Pada bab ini menyajikan hasil dan pembahasan berisi sub bab : penyajian dan hasil analisis data , pembahasan .

BAB V: Penutup yang didalamnya berisi sub bab kesimpulan dan saran dari penulis.



UNUGIRI