

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan mampu menghadapi perkembangan zaman yang berjalan begitu cepat. Dengan pendidikan seseorang mampu meningkatkan kinerjanya dan juga mampu mengubah kehidupannya menjadi lebih baik. Pentingnya suatu pendidikan bagi setiap manusia juga tertuang didalam kitab suci Al-quran surah An-nahl ayat 78 sebagai berikut:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَرَ وَالْأَفْئِدَةَ ۗ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ

*Artinya: Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan dia memberimu pendengaran, penglihatan, dan hati nurani, agar kamu bersyukur.*

Wahbah az-Zuhaili dalam bukunya Tafsir Al-wasith menjelaskan bahwa di dalam surah An-nahl ayat 78 memiliki makna “Dialah Dzat satu satunya yang mencurahkan kenikmatan kenikmatan ini”, yang mana tidak berdaya untuk berbuat apapun. Kemudian secara khusus, Allah mengeluarkan manusia dari perut ibunya dalam keadaan tidak mengetahui apa-apa, dan menciptakan baginya jalan-jalan ilmu dan jalan-jalan pemahaman, yaitu pendengaran, penglihatan, dan hati, untuk mengetahui berbagai keadaan lingkungan tempat hidupnya, dan Allah memberi akal bagi manusia sebagai kunci pemahaman dan pembeda antara mana yang baik dan mana yang buruk, mana yang bermanfaat dan mana yang berbahaya. Allah melimpahkan kepadamu, wahai manusia, nikmat-nikmat ini agar kamu mensyukuri nikmat-nikmat Allah yang diberikan kepadamu, dengan menggunakan setiap anggota badan pada fungsinya yang diciptakan untuknya, dan agar kamu dapat menunaikan ibadah kepada Allah, bersyukur bukan hanya sekadar mengulang-ulang ungkapan syukur di lisan, akan tetapi juga dengan mematuhi hukum dan perintah Allah. (Wahbah az-Zuhaili, 2012 : 319)

Salah satu cara untuk mendapatkan pengetahuan yaitu dengan adanya proses pembelajaran. Yang mana dalam proses pembelajaran ini tidak luput dari seseorang yang berperan penting sebagai kunci dari pendidikan yang selalu berinteraksi langsung dengan peserta didik yaitu seorang guru. Seorang guru haruslah memiliki standar kompetensi yang dijadikan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru yaitu, kompetensi pedagogik yang merupakan kemampuan dalam penggunaan media pembelajaran.

Media merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan pembelajaran. Melalui media dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi, rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Di samping itu juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya. (Azhar Arsyad, 2005).

Seperti kita ketahui mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam ialah, salah satu mata pelajaran yang di dalamnya terdapat hampir 80% mempelajari tentang sejarah di masa lampau. menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan peradaban Islam dan para tokoh yang berprestasi dalam sejarah Islam pada masa lampau, mulai dari sejarah masyarakat Arab pra-islam, sejarah kelahiran dan kerasulan Nabi Muhammad SAW, sampai dengan masa Khulafanasyidin. Secara substansial, mata pelajaran SKI memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati sejarah kebudayaan Islam, yang mengandung nilai-nilai kearifan yang dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik. (M. Hanafi, )

Hal ini bisa saja mempengaruhi beberapa hal yang bisa terjadi saat proses pembelajaran seperti munculnya rasa bosan yang dirasakan oleh siswa. Dalam hal tersebut kreativitas seorang pendidik sangatlah dibutuhkan dalam berinteraksi dengan peserta didik seperti halnya dengan penggunaan media pembelajaran saat proses pembelajaran. Dalam mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam,

penggunaan media pembelajaran sebaiknya tidak hanya terfokuskan kepada media visualnya saja, namun juga harus didukung dari segi audionya agar tujuan pembelajaran itu tercapai dengan setiap sifat yang unik pada diri siswa yang dipengaruhi oleh lingkungan dan pengalaman yang berbeda.

Berdasarkan hasil observasi tertutup pada peserta didik di MTsN 3 Cirebon menunjukkan bahwa guru sejarah kebudayaan Islam sudah menggunakan beberapa media pembelajaran, namun siswa masih sering hilang fokus dalam proses pembelajaran sehingga hasil belajar masih banyak nilai yang berada di bawah KKM. Hal tersebut menjadi salah satu penyebab penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga siswa kurang berantusias dalam pembelajaran dan terkadang tidak memperhatikan guru saat menjelaskan. Keberhasilan kegiatan belajar mengajar (KBM) tentunya masih bergantung kepada metode serta media yang digunakan, sehingga dapat dikatakan proses pembelajaran seperti di atas merupakan proses pembelajaran yang kurang dalam segi motivasinya. Apabila metode dan media pembelajaran yang digunakan menarik dan sesuai dengan materi, maka peserta didikpun akan berantusias dalam menerima pelajaran tersebut yang nantinya akan mampu merubah tingkah lakunya.

Salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan untuk menarik perhatian siswa dengan materi yang diajarkan ialah media pembelajaran berbasis *audiovisual*. Media *audiovisual* ini merupakan media yang bisa mencakup semua gaya belajar. Artinya didalam media ini audio serta visualnya dapat digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sarana komunikasi. Media pembelajaran *audiovisual*, pada saat ini sangatlah mudah dan praktis untuk dibuat, salah satunya adalah melalui *website Powtoon*. Media *Powtoon* ini lebih mudah digunakan karena guru tidak harus memiliki aplikasi, keahlian serta biaya tertentu untuk bisa menggunakannya, tetapi hanya membuatnya melalui website yang bisa diakses langsung di internet. Melalui *Powtoon* ini guru bisa saja membuat presentasi yang lebih hidup dengan berbagai macam animasi. Dengan menggunakan media *Powtoon* siswa akan lebih memiliki motivasi belajar yang tinggi hingga tidak

mudah merasa bosan dan mudah untuk menerima materi pelajaran sehingga mampu untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul: **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* TERHADAP HASIL BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM SISWA KELAS VIII MTsN 3 CIREBON**

### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang di atas, dapat di identifikasikan beberapa masalah yang muncul, antara lain:

1. Siswa MTsN 3 CIREBON dalam kegiatan pembelajaran masih rendah terutama dalam meningkatkan prestasi belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, hal ini disebabkan oleh dua faktor yaitu faktor guru dan faktor siswa.
  - Dari faktor guru, yaitu : teknik mengajar yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang menarik dan monoton.
  - Faktor siswa, yaitu : kurangnya minat siswa untuk mengikuti pembelajaran.
2. Untuk mengatasi masalah yang terdapat pada guru, sebaiknya menggunakan media yang beragam sehingga siswa terangsang untuk mengikuti proses pembelajaran.
3. Untuk mengatasi masalah faktor siswa yang kurang berminat mengikuti proses pembelajaran, guru sebaiknya memberikan arahan dan pengertian kepada siswa bahwa pentingnya peningkatan prestasi dalam pembelajaran dalam kehidupan mereka.

### **C. Batasa Masalah**

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam maka penulis memandang permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Oleh sebab itu, secara kognitif penulis membatasi hanya berkaitan dengan penelitian atau pengkajian tentang **media pembelajaran *Powtoon*, hasil belajar siswa** dan pengaruh keduanya pada mata pelajaran **Sejarah Kebudayaan Islam**. Subjek dibatasi hanya pada siswa kelas **VIII MTsN 3 Cirebon**.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasar latar belakang yang dikemukakan diatas, dan untuk mempermudah proses penelitian, maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

- 1 Bagaimana penggunaan media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTsN 3 Cirebon?
- 2 Bagaimana Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTsN 3 Cirebon ?
- 3 Seberapa besar pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTsN 3 Cirebon ?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah ditentukan, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTsN 3 Cirebon.
2. Untuk mengetahui Hasil Belajar siswa pada mata pelajaran SKI di MTsN 3 Cirebon.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di MTsN 3 Cirebon.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dan kegunaan yang dapat diperoleh melalui penelitian ini, yaitu;

1. Teoritis
  - a. Hasil penelitian dapat memberikan masukan berharga berupa konsep-konsep, sebagai upaya untuk peningkatan dan pengembangan ilmu.
  - b. Hasil penelitian dapat dijadikan sumber bahan yang penting bagi para peneliti di bidang pendidikan.

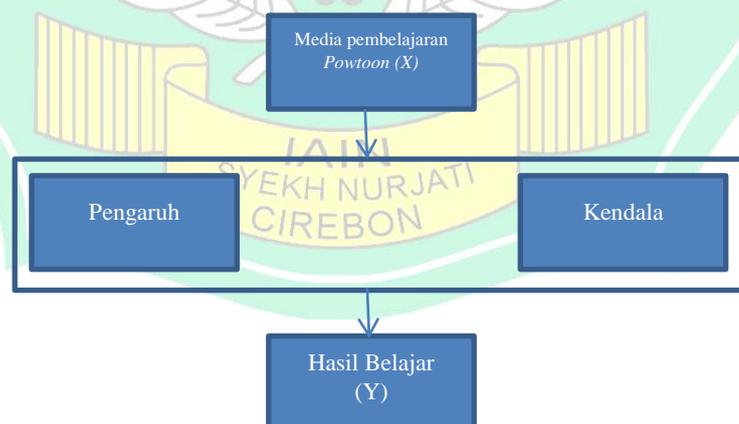
## 2. Praktis

- a. Bagi jajaran Dinas Pendidikan atau lembaga terkait, hasil penelitian dapat dipertimbangkan untuk menentukan kebijakan bidang pendidikan, terutama berhubungan dengan peningkatan mutu pendidikan di sekolah.
- b. Bagi Kepala Sekolah dan Pengawas, hasil penelitian dapat membantu meningkatkan pembinaan profesional dan supervisi kepada para guru secara lebih efektif dan efisien.
- c. Bagi guru, hasil penelitian dapat menjadi tolok ukur dan bahan pertimbangan guna melakukan pembenahan serta koreksi diri bagi pengembangan profesionalisme dalam pelaksanaan tugas profesinya.
- d. Bagi MTsN 3 CIREBON sebagai subjek penelitian, hasil penelitian ini dapat dijadikan alat evaluasi dan koreksi, terutama dalam meningkatkan efektifitas dan efisiensi.

### G. Kerangka Berfikir

Berdasarkan tujuan dan manfaat penelitian diatas mengenai Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VIII MTsN 3 Cirebon, maka dibuat kerangka pemikiran penelitian sebagai berikut :

Tabel 1.1 bagan Kerangka Berpikir



## 1. Media Pembelajaran *Powtoon*

Kata “media” berasal dari kata Latin, merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah mempunyai arti “perantara” atau “pengantar”. (Ummysalam A.T.A Duludu, 2017). Media dikatakan sebagai pengantar yakni media ini diibaratkan sebagai alat atau komponen-komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari pengirim ke si penerima. Dalam artian sempit media bisa saja berwujud: grafik, foto, alat mekanik, serta elektronik yang biasanya digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi. Sedangkan media dalam artian luas yaitu, media dapat diartikan sebagai kegiatan yang mampu menciptakan suatu kondisi sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap yang baru.

Salah satu metode mengajar yang dapat digunakan oleh guru dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah dengan metode kisah. Berdasarkan uraian yang diberikan Abdur Rahman Shalih Abdullah dalam bukunya, metode cerita atau kisah merupakan salah satu metode pendidikan yang terdapat di dalam Al-Qur’an Sebagaimana Allah berfirman :

وَكُلًّا نَقُصُّ عَلَيْكَ مِنْ أَنْبَاءِ الرُّسُلِ مَا نُثَبِّتُ بِهِ فُؤَادَكَ ۚ وَجَاءَكَ فِي هَذِهِ الْحَقُّ ۚ وَمَوْعِظَةٌ وَذِكْرٌ لِلْمُؤْمِنِينَ

Artinya: *Dan semua kisah dari rasul-rasul Kami ceritakan kepadamu, ialah kisah-kisah yang dengannya Kami teguhkan hatimu; dan dalam surat ini telah datang kepadamu kebenaran serta pengajaran dan peringatan bagi orang-orang yang beriman.*

Wahbah az-Zuhaili dalam bukunya Tafsir Al-wasith menjelaskan bahwa di dalam surah Hud Ayat 120 menjelaskan, Allah menyebutkan di surat ini berita-berita tentang para nabi, maka Dia menyebutkan hikmah dari itu semua menjelaskan dalam surah ini dan dalam kisah-kisah para nabi ini mengenai apa yang merupakan kebenaran, kemurnian, dan keyakinan, yaitu keesaan Allah dan penyembahan hanya kepadaNya, penegasan adanya kebangkitan, dan keutamaan takwa, serta akhlak yang mulia, sebagaimana

dalam berita-berita itu terdapat pelajaran dan petuah yang membuat orang-orang kafir jera, dan tuntunan yang senantiasa diingat oleh orang-orang yang beriman. (Wahbah az-Zuhaili, 2013 : 134)

Dalam menyampaikan materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan metode kisah, guru dapat menggunakan berbagai media pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan mudah dipahami oleh siswa. Dalam perkembangan pembelajaran, media merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru pada saat proses pembelajaran. Alat bantu yang dipakai ialah alat bantu visual seperti gambar, model, objek dan alat lain-lain yang mampu memberikan pengalaman yang nyata, motivasi belajar serta mempertinggi pemahaman. Selain itu, alat bantu dalam pembelajaran bisa dibuat dengan cara mengembangkan media pembelajaran dalam layanan online yang mudah di akses. Layanan online tersebut salah satunya seperti *Powtoon*.

*Powtoon* merupakan sebuah layanan online yang digunakan untuk membuat sebuah paparan untuk presentasi. *Powtoon* sendiri mempunyai animasi-animasi yang sangat menarik. Salah satu kelebihan *Powtoon* adalah animasi yang berbentuk kartun. *Powtoon* juga merupakan sebuah aplikasi dalam jaringan (online) yang dapat membantu penggunanya membuat sebuah paparan lewat fitur animasi. Animasi-animasi tersebut ada yang berupa tulisan tangan, kartun, dan efek transisi. Media *Powtoon* ini berfokus pada pembuatan animasi, sehingga pengguna dapat menjadikan slide show di putar seperti film. (Yesy Diah Rosita, dkk. 2019)

Manfaat *powtoon* terhadap media pembelajaran diantaranya : Adkhar (2016) menjelaskan bahwa salah satu kelebihan dari *Powtoon* adalah cara penggunaannya yang cukup mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus karena langkah-langkah yang dilakukan tidak berbeda dengan memutar video biasa pada komputer/laptop, vcd player, atau dvd player pada umumnya. Hasil akhir *Powtoon* berupa video animasi cukup interaktif sehingga dapat menarik minat siswa didik untuk memperhatikan tayangan tersebut.

Media video animasi *Powtoon* juga tampak telah memenuhi fungsi dari sebuah media pembelajaran. Seperti yang dijelaskan Nurseto (2011) bahwa terdapat 5 fungsi media pembelajaran yang harus dipenuhi ketika guru memilih sebuah media ajar. Kelima fungsi tersebut adalah:

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Mempercepat proses belajar.
4. Meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar.

## **2. Hasil Belajar**

Hasil belajar merupakan bagian terpenting dalam pembelajaran. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang lebih luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar dari sisi guru. Hasil belajar merupakan berakhirnya pengajaran dari puncak proses belajar dari sisi siswa (Hasibuan, 2015:6).

Sebelum mengkaji pengertian hasil belajar, ada baiknya pembahasan ini diarahkan pada masing-masing permasalahan terlebih dahulu untuk mendapatkan pemahaman lebih jauh mengenai makna kata hasil dan belajar. Hal ini juga untuk memudahkan dalam memahami lebih mendalam tentang pengertian hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri siswa, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk perubahan pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Ranah Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik Secara umum tujuan belajar dapat diklarifikasikan menjadi 3 ranah yaitu :

1. Kognitif Ranah Kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).
2. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai.
3. Psikomotorik Ranah psikomotor merupakan ranah yang berkaitan dengan keterampilan (skill) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu.

#### **H. Penelitian yang Relevan**

Berikut beberapa sumber penelitian yang relevan dengan masalah yang akan diteliti oleh peneliti :

1. Andis Meianti (2018) dalam penelitian yang berjudul “Pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual *Powtoon* pada kompetensi dasar menerapkan promosi produk kelas X pemasaran SMKN Mojoagung”. Penelitian ini merupakan penelitian R&D dengan menggunakan model ADDIE, yang menggunakan lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, lembar respon siswa, dan lembar evaluasi tes formatif. Hasil penelitian menunjukkan nilai kelayakan dari validasi ahli materi sebesar 92%, nilai kelayakan validasi ahli media sebesar 93,33%, nilai respon siswa sebesar 88,29%, dan efektifitas media pembelajaran diperoleh nilai Sig. (2 tailed) 0.000 yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa dengan menggunakan media audiovisual *Powtoon* dengan hasil belajar siswa yang menggunakan media konvensional. Dengan demikian, dapat disimpulkan media pembelajaran berbasis audiovisual *Powtoon* ini layak digunakan sebagai media alternatif pembelajaran.
2. Rini Kustiyaningsih (2017), dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap motivasi dan hasil belajar siswa SMA Laboratorium Universitas Negeri Malang”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen dengan

menggunakan bentuk desain Factorial Design. Adapun subjek dalam penelitian ini ialah siswa kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol, dan kelas XI IPS 3 sebagai kelas eksperimen. Dari hasil penelitian ini ialah terdapat pengaruh interaksi antara media *Powtoon* dan motivasi belajar siswa terhadap hasil belajar akuntansi dibuktikan dengan hasil uji Two Way Anova yang memperoleh signifikansi  $0,000 < 0,05$  yang artinya, media *Powtoon* berpengaruh positif terhadap motivasi dan hasil belajar siswa.

3. Desma Yulia Novia Ervinalisa (2018), dalam penelitian yang berjudul “Pengaruh media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran sejarah Indonesia dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa IIS kelas X di SMAN 17 Batam”. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen, dengan menggunakan random sampling (secara acak) yang terdiri dari kelas eksperimen dan kelas control. Dari hasil penelitian ini ialah, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap media pembelajaran *Powtoon* pada mata pelajaran sejarah Indonesia dalam menumbuhkan motivasi belajar siswa dibuktikan dengan hasil uji t yang menunjukkan thitung(7,9) dan ttable pada taraf signifikansi 5% yaitu (1,992) yang berarti thitung lebih besar dari pada ttable maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan pada media pembelajaran *Powtoon* yang digunakan pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

Dari penelitian yang relevan di atas, terdapat beberapa persamaan dan perbedaan dalam penelitian yang dilakukan. Persamaannya antara lain yaitu sama-sama membahas dan meneliti penggunaan media *Powtoon*. Sedangkan beberapa perbedaannya ialah dalam proses penelitian serta materi yang diaplikasikan dalam konten *Powtoon* tersebut, penelitian sebelumnya berkaitan tentang ilmu sosial, perekonomian dan sejarah Indonesia. Sedangkan, penelitian ini berisikan materi tentang Pendidikan Agama Islam pada jenjang Sekolah Menengah Pertama.