

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003). Hal ini berarti bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan sadar yang sengaja dilakukan untuk menggali potensi diri serta mendapatkan ilmu pengetahuan.¹ Kegiatan yang memiliki tujuan untuk menggali potensi diri peserta didik dan menambah pengetahuan peserta didik sehingga menjadi manusia yang lebih berkarakter dan berkualitas dalam kehidupan. Tujuan pendidikan mengharuskan siswa menjadi pribadi yang kreatif, berpikir kritis, dan produktif merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*high order thinking skill*) (Abdul Aziz Saefudin, 2011).²

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang dari hari ke hari menjadi semakin canggih, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan

¹ (Undang-Undang Sistem Pendidikan NasionalNo. 20 Tahun 2003)

² AbdulAzizSaefudin,(*highorderthinkingskill*) 2011

manusia

yang

mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas Pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan.

Media pembelajaran merupakan wadah dari pesan. Materi yang ingin disampaikan adalah pesan pembelajaran, tujuan yang ingin dicapai ialah proses pembelajaran. Selanjutnya penggunaan media secara kreatif akan memperbesar kemungkinan bagi siswa untuk belajar lebih banyak, mencamkan apa yang dipelajari lebih baik, dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran.³ Penggunaan media yang merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran dan akan mempengaruhi minat dan hasil belajar peserta didik. Menurut Daryanto “Ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa”.⁴ Hasil belajar adalah suatu penilaian akhir dari proses dan pengenalan yang telah dilakukan berulang-ulang. Serta akan tersimpan dalam jangka waktu lama atau bahkan tidak akan hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi.

Dari berbagai hasil kemajuan teknologi, aplikasi video animasi merupakan satu contoh keberhasilan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah penyampaian materi sehingga siswa didik menjadi lebih cepat menerima materi pelajaran. Video animasi dapat membantu guru untuk memvisualisasikan materi atau konsep pelajaran yang abstrak. Salah satu aplikasi video animasi yang telah dikenal dalam dunia pendidikan dan mulai sering digunakan sebagai media pembelajaran

³Rudi Susilana,dkk., *Media Pembelajaran;Hakikat,Pengembangan,Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung:CV.WacanaPrima, 2009),7.

⁴Daryanto,*Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*,(Yogyakarta:GavaMedia,2010),13.

adalah aplikasi *powtoon*.⁵ Aplikasi *powtoon* merupakan aplikasi terhubung internet atau *web apps online* yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik attensi siswa didik. Menurut Kholilurrohmi (2017) menjelaskan bahwa aplikasi *powtoon* ini dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun siswa didik dan cara pembuatan video animasi terbilang cukup mudah karena fitur yang tersedia cukup lengkap seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah. Hal inilah yang membuat aplikasi *powtoon* menjadi semakin sering digunakan dalam dunia pendidikan.⁶

Berdasarkan hasil penelitian di MTs At Taufiq Jombang, peneliti bermaksud menganalisis media pembelajaran berupa animasi *powtoon* untuk menunjang proses kegiatan belajar mengajar di MTs At Taufiq Jombang khususnya pada hasil belajar siswa. Karena selama ini penggunaan media dalam proses belajar mengajar di MTs At Taufiq Jombang sangat minim. Dengan adanya animasi *powtoon* diharapkan dapat mendorong guru dalam menciptakan suasana baru ketika belajar mengajar supaya guru dan siswa dapat menerapkan teknologi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menggunakan video animasi dapat digunakan pada proses pembelajaran di MTs At Taufiq karena di sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana yang memadai, seperti infokus dan laptop. Sehingga dengan adanya sarana prasarana tersebut dapat mempermudah guru dalam menggunakan media pembelajaran video animasi *powtoon* seiring perkembangan zaman dan sarana prasarana tersebut dapat dirasakan oleh siswa saat proses belajar. Menurut hasil pengamatan dan wawancara di MTs At Taufiq Jombang khususnya untuk kelas VIII pada pembelajaran Fiqih terdapat kekurangan proses belajar mengajar berupa metode pembelajaran yang selama ini menggunakan metode konvensional (ceramah) yaitu dengan menggunakan buku ajar saja

⁵HusainSyam,dkk.,*Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis ke 56 Universitas Negeri Makassar*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2017).

⁶ Yahdinil Firda Nadhirah, Psikologi Belajar Dan Mengajar, (Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten, 2014), 212

yang isinya banyak teori dan penjelasan yang kurang menggambarkan materi secara detail, akhirnya siswa menjadi bosan. Ditambah lagi budaya membaca pada siswa MTs At Taufiq Jombang masih tergolong minim. Sehingga, ketika proses pembelajaran tersebut berlangsung banyak siswa yang mengobrol dengan temannya bahkan sampai mengantuk. Karena bagi mereka media buku ajar kurang menarik. Ada beberapa siswa yang aktif mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan, ada juga siswa yang hanya menjadi pendengar dan tergolong pasif di kelas. Selain itu, saat mendapatkan nilai yang tidak memuaskan seakan menjadi hal yang biasa bagi siswa. Jika hal demikian dibiarkan oleh guru dan tidak ada upaya perbaikan maka tujuan kegiatan pembelajaran tersebut tentu tidak akan maksimal.⁷

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji dan meneliti persoalan-persoalan diatas dengan mengambil Judul **“Efektivitas Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII MTs At Taufiq Jombang”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, permasalahan yang dirumuskan dalam penelitian adalah:

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran di MTs At Taufiq dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*?
2. Bagaimana efektifitas saat peserta didik belajar menggunakan aplikasi *powtoon*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan aplikasi powtoon dalam pembelajaran.
2. Untuk mengetahui efektifitas peserta didik saat belajar menggunakan aplikasi *powtoon*.

⁷ Hasil Wawancara dengan Ibu Siti Imroatus Sholikhah, Jombang: 2 September MTs At Taufik,2022.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian, efektivitas media pembelajaran *powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih materi Shalat dalam Keadaan Darurat, diharapkan memberikan sejumlah manfaat antara lain:

1. Bagi Pengguna

Memberikan alternatif tambahan untuk menggunakan media pembelajaran *powtoon* dalam melakukan pembelajaran pada mata pelajaran Fiqih dan diharapkan akan membantu siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang lebih aktif dan mudah memahami materi serta bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

2. Bagi Peneliti

Menjadi sarana untuk meningkatkan kepekaan terhadap kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Dan juga dapat memperluas pengetahuan peneliti tentang efektivitas media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Bagi Pengembang Ilmu

Untuk mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penggunaan media pembelajaran *powtoon*, diharapkan mampu memberikan kontribusi terhadap pemanfaatan kecanggihan teknologi saat ini, Sehingga ilmu pengetahuan dan teknologi dapat terus berkembang di arah yang positif.

4. Bagi Lembaga

Sebagai salah satu acuan bagi peneliti selanjutnya, sehingga penelitian yang dilakukan bisa menjadi penelitian yang lebih baik. Juga menjadi salah satu arsip bagi jurusan, yang pasti akan sangat dibutuhkan untuk berbagai macam keperluan

E. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang mengarah kepada jawaban pasti dengan pengujian yang tepat dan benar. Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang

bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti data yang terkumpulkan.⁸ Adapun yang menjadi Ha dan H0 nya adalah sebagai berikut:

Ho : Penggunaan media animasi *powtoon* berbasis *video* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar fikih kelas VIII di MTs At Taufiq Jombang

Ha : Penggunaan media animasi *powtoon* berbasis *video* berpengaruh terhadap hasil belajar fikih kelas VIII di MTs At Taufiq Jombang.

F. Ruang Lingkup

Mata pelajaran Fiqh yang merupakan bagian dari pelajaran agama di madrasah mempunyai ciri khas dibandingkan dengan pelajaran yang lainnya, karena pada pelajaran tersebut memikul tanggung jawab untuk dapat memberi motivasi dan kompensasi sebagai manusia yang mampu memahami, melaksanakan dan mengamalkan hukum Islam yang berkaitan dengan ibadah mahdhooh dan muamalah serta dapat mempraktekkannya dengan benar dalam kehidupan sehari-hari. Disamping mata pelajaran yang mempunyai ciri khusus juga materi yang diajarkannya mencakup ruang lingkup yang sangat luas yang tidak hanya dikembangkan di kelas. Penerapan hukum Islam yang ada di dalam mata pelajaran Fiqh pun harus sesuai dengan yang berlaku di dalam masyarakat.

Kurikulum Madrasah Tsanawiyah (Standar Kompetensi) milik Departemen Agama menjelaskan bahwa Mata pelajaran Fikih di MTs memiliki fungsi untuk:

1. Penanaman nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah swt.
2. Sebagai pedoman mencapai kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.
3. Penanaman kebiasaan melaksanakan hukum Islam di kalangan peserta didik dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di madrasah dan masyarakat.

⁸ Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: Numi Aksara, 2017), hal. 21

4. Pembangunan mental peserta didik terhadap lingkungan fisik dan sosial melalui ibadah dan muamalah.
5. Perbaikan kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam keyakinan dan pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari.
6. Pembekalan peserta didik untuk mendalami Fikih atau Hukum Islam pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.⁹

Ruang lingkup mata pelajaran Fiqh di MTs meliputi keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah swt, hubungan manusia dengan sesama manusia, dan hubungan manusia dengan alam (selain manusia) dan lingkungannya.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan penelusuran pustaka mengenai karya ilmiah maupun hasil penelitian yang digunakan penulis atau penelitian baru sebagai pembandingan.

1. Penelitian menurut Mukaromah, mahasiswa jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam (IAIN) Tulungagung dengan judul “Pengaruh Media Flim Terhadap Minat dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumber Gempol Tulungagung”. Hasil Penelitian ini menunjukan adanya Pengaruh Media Flim Terhadap Minat dan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas IV di MI Bendiljati Wetan Sumber Gempol Tulungagung, hal ini ditunjukan dengan perhitungan uji T-test diperoleh Sig. 0,000. Dimana nilai Sig. 0,000 < 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima.
2. Penelitian menurut Fitri Intan Nur Laili, mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan

⁹ Departemen Agama Republik Indonesia, Kurikulum Madrasah Tsanawiyah: Standar Kompetensi, (Jakarta: Depag RI, 2005), cet. ke-2, hal. 46-47

Ampel Surabaya dengan judul “Penggunaan Media Animasi Berbasis Audiovisual untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Puisi pada Siswa Kelas III MI Hidayatul ulum Ngampel Selodono Kediri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Penggunaan media animasi berbasis audiovisual berjalan dengan baik karena dapat meningkatkan aktivitas guru dan siswa. Pada prasiklus aktivitas guru mendapatkan skor 71.87, siklus I mendapatkan skor 81.25, dan siklus II mendapatkan skor 93.75. Pada prasiklus aktivitas siswa mendapatkan skor 61.11, siklus I mendapatkan skor 72.2, pada siklus II mendapatkan skor 88.89. Hasil keterampilan menulis puisi siswa pada prasiklus mendapatkan skor rata-rata 61.13 dengan ketuntasan belajar mencapai 20%, pada siklus I mendapat skor rata-rata 66.86 dengan ketuntasan belajar mencapai 40%, dan siklus II mendapatkan skor rata-rata 78.37 dengan ketuntasan belajar mencapai 83.33%. 27.

3. Penelitian menurut Silvia Novabriani, mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang dengan judul “Keefektifan Media Adiovisual terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Struktur Bumi dan Matahari Kelas V SDN Pesayangan 01 Kabupaten Tegal”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya Keefektifan Media Adiovisual terhadap Minat dan Hasil Belajar Materi Struktur Bumi dan Matahari Kelas V SDN Pesayangan 01 Kabupaten Tegal, hal ini ditunjukan dengan perbandingan nilai thitung > ttabel ($4,605 > 2,069$) dan nilai signifikansi kurang dari 0,05 ($0,000 < 0,05$).
4. Penelitian menurut Anis Fitri Handayani, mahasiswa jurusan dengan judul skripsi “Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Hasil belajar Siswa pada Mata pelajaran IPS Kelas IV SDN Ratna Chaton”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual terhadap Hasil belajar Siswa pada Mata pelajaran IPS Kelas IV SDN Ratna Chaton, hal ini ditunjukan dengan hasilnya uji dengan nilai hitung = $3,245 > ttabel = 2,000$, maka Ha diterima dan Ho ditolak.

H. Definisi Operasional

Beberapa definisi operasional dalam penelitian ini diantaranya:

1. Media Pembelajaran

Media sebagai segala benda yang dapat dimanipulasikan didengar, dilihat, dibaca, atau dibicarakan, beserta instrument yang dipergunakan dalam kegiatan merupakan definisi media pembelajaran oleh National Education Association (NEA). Oleh karena itu media bisa menjadi penghubung dan perantara yang didalamnya berisi pesan dari pengirim ke penerima.¹⁰

2. Vidio Animasi

Media animasi pembelajaran merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerakan dan dilengkapi dengan audio sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi pembelajaran dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan pun digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran.¹¹

3. Powtoon

Powtoon merupakan sebuah website yang memungkinkan pengguna membuat dan mengedit video berdurasi pendek berisikan berbagai elemen dan fitur-fitur yang dapat dipilih untuk membuat animasi dengan latar belakang lengkap, animasi, music/audio latar maupun record. Tampilan pada website powtoon terdapat beragam template yang bias langsung digunakan penggunanya hanya dengan mengganti dan menambahkan point-point yang dibutuhkan. *Powtoon* yang memiliki berbagai fitur-fitur pilihan disertai tutorial pembuatannya ini dapat memudahkan pendidik merencanakan materi video yang akan diproduksi.

¹⁰ Erni Marlina, Perancangan Aplikasi Pembelajaran Matematika Dengan Rumus Bangun Datar dan Ruang Untuk Siswa SMP Frater Makasar , 2015, 6

¹¹ N Nurhayati Syarifah Fadilah, Mutmainah, "Penerapan Metode Demonstrasi Berbantu Media Animasi Software Phet Terhadap Hasil Belajar Siswa Dalam Materi Listrik Dinamis Kelas X Madrasah Aliyah Negeri Pontianak,"Jurnal Penelitian Fisika Dan Aplikasinya (Jpfa) 4, No. 2 (December 14, 2014): 1

