

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pada zaman sekarang ini ilmu pengetahuan menjadi salah satu aspek terpenting dalam semua aktivitas yang dilakukan oleh setiap orang. Dengan ilmu pengetahuan, seseorang mampu meningkatkan kinerjanya dan juga mampu mengubah kehidupannya menjadi lebih baik. Ilmu pengetahuan ini salah satunya bisa diperoleh dari suatu proses pendidikan. Karena ilmu pengetahuan dan pendidikan ini merupakan dua bagian yang tidak dapat dipisahkan. Sebagai makhluk yang memiliki akal dan pikiran, manusia pastilah membutuhkan pendidikan yang baik untuk mendapatkan ilmu pengetahuan yang berguna bagi hidupnya di kemudian hari. Hal ini selaras dengan UU tentang sistem Pendidikan nasional BAB I Pasal 1 yang berbunyi :

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 diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di butuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.<sup>1</sup>

Dalam proses pendidikan pastilah tidak luput dari seseorang yang berperan penting sebagai ujung tombak dari pendidikan yang selalu

---

<sup>1</sup> Wina sanjaya, *Stratrgi Pembelajaran ( Berorientasi Standar Proses Pendidikan)*, (Bandung : Kencana, 2006), 2

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.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen kompetensi yang harus dimiliki oleh seorang guru, karena penggunaan media pembelajaran sangatlah berperan dalam proses pembelajaran sebagai sarana fisik yang digunakan untuk mengirim pesan kepada peserta didik sehingga mampu merangsang untuk melakukan pembelajaran. Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, karena proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran.

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. 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 MTs Al-Khairiyah Kaldoran menunjukkan bahwa saat pembelajaran berlangsung masih sering menggunakan lembar buku siswa (LKS) dan buku guru saja. 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.

Tidak jauh berbeda dengan hasil observasi , wawancara pra penelitian dengan guru mata pelajaran SKI di MTs Al-Khairiyah, juga mengatakan bahwa, tidak semua siswa di MTs Al-Khairiyah ini mampu dalam segi ekonomi. Hal ini menjadi salah satu penyebab beberapa siswa hanya menggunakan lembar buku saja (LKS) saat proses pembelajaran berlangsung. Hal itu menyebabkan guru lebih memilih media pembelajaran seadanya di sekolah seperti papan tulis, media gambar atau

cukup menggunakan buku saja. Akibatnya, tidak semua peserta didik mampu berpikir kritis dan memahami materi serta terlihat kurang antusias dan kurang aktif.<sup>2</sup> Keberhasilan kegiatan belajar mengajar (KBM) tentunya masih bergantung kepada metode serta media yang digunakan. Sehingga dapat disimpulkan 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 sangat lah 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

---

<sup>2</sup> Jami'an, "Permasalahan pada proses pembelajaran di MTs Al-Khairiyah Kalodran", interview by Luvitta Irzanadilla, Kalodran – Serang, 02 Desember 2020.

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.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul **PENGARUH PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *POWTOON* TERHADAP PENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI** (Eksperimen Pada Kelas VIII di MTs Al-Khairiyah Kalodran).

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah diatas, teridentifikasi beberapa masalah, yaitu sebagai berikut :

1. Mata pelajaran SKI sering dianggap membosankan dan tidak menarik bagi siswa.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mata pelajaran SKI.
3. Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan pembahasan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, peneliti membatasi penelitian sebagai berikut :

1. Materi pokok dalam pengembangan media *powtoon* ialah mengenai sejarah Dinasti Abbasiyah.
2. Menilai kualitas pengembangan media *powtoon* menurut para ahli dan siswa, serta pengaruhnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran SKI di MTs Al-Khairiyah Kalodran.

### **D. Rumusan Masalah**

Agar pembahasan suatu penelitian bisa terarah dan sistematis, maka di perlukan perumusan masalah. Berdasarkan hal tersebut maka peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* dalam mata pelajaran SKI?
2. Apakah terdapat pengaruh antara pengembangan media pembelajaran *powtoon* berbasis *audiovisual* terhadap motivasi belajar siswa pada kelas VIII di Mts Al-Khairiyah Kalodran?

### **E. Tujuan produk yang akan dikembangkan**

Tujuan dari produk yang akan dikembangkan sesuai dengan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran *powtoon* sebagai media pembelajaran *Audiovisual*.
2. Mengetahui pengaruh media *powtoon* berbasis audiovisual dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran SKI.

#### **F. Manfaat Produk yang akan dikembangkan**

Adapun manfaat dari produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini, diharapkan mampu bermanfaat bagi :

1. Peneliti, sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon guru yang kedepannya dapat di jadikan masukan dalam mengembangkan media *powtoon*.
2. Peserta didik, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran SKI dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon* sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran SKI.
3. Guru, sebagai media alternatif untuk proses pembelajaran SKI dan menjadi masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media *powtoon*, sehingga mampu menciptakan suasana pembelajaran SKI menjadi menyenangkan.
4. Mahasiswa, menjadi bahan pertimbangan untuk di jadikan referensi bagi penelitian yang relevan.

5. Sekolah, dapat menjadi pertimbangan untuk di terapkan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran lainnya di MTs Al-Khairiyah Kalodran
6. Jurusan PAI, menjadi salah satu pedoman dalam penggunaan media pembelajaran untuk menciptakan proses pembelajaran agama islam yang efektif.

### **G. Spesifikasi Produk yang akan dikembangkan**

Spesifikasi produk dalam penelitian ini adalah :

1. *Powtoon* berbasis *Audiovisual* di buat menggunakan halaman website.
2. *Powtoon* berbasis *Audiovisual* tentang materi sejarah kebudayaan islam.
3. Setelah pembuatan *powtoon* selesai, *powtoon* di ekspor di galeri berebentuk file video pembelajaran.
4. *Powtoon* yang telah di save, bisa di share kepada guru–guru SKI lainnya.
5. Setelah siswa melihat tayangan *powtoon*, siswa harus memberikan komentar kritik dan saran pada lembar kerja siswa yang di bagikan di akhir pembelajaran.



## **H. Sistematika Penulisan**

Dalam bagian ini akan peneliti jelaskan garis besar isi dari keseluruhan skripsi dalam bentuk sistematika penulisan. Adapun sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

### **Bab I : Pendahuluan**

Dalam bab ini di uraikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan, manfaat produk yang akan dikembangkan, dan spesifikasi produk.

### **Bab II : Landasan Teori**

Bagian ini memaparkan tentang teori-teori yang mendukung dalam penelitian, yang meliputi hakikat media pembelajaran *powtoon*, hakikat motivasi belajar siswa, penelitian yang relevan, pengajuan hipotesis dan kerangka berfikir.

### **Bab III : Prosedur Penelitian**

Bagian ini menguraikan tentang jenis penelitian, tempat penelitian, waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, teknik analisis data, rancangan pengembangan dan tahap pengembangan.

**Bab IV : Hasil Penelitian**

Bagian ini menguraikan tentang hasil pengembangan produk, dipembahasan mengenai pengaruh media yang dikembangkan terhadap motivasi belajar siswa.

**Bab V : Simpulan Dan Saran**

Bagian ini berisi tentang simpulan dari pembahasan dan saran bagi pihak tertentu terkait dengan penelitian ini.