

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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.¹

Setiap kegiatan belajar dan mengajar melibatkan dua perilaku aktif yaitu guru dan siswa. Guru berarti orang yang bekerja dalam bidang pendidikan dan pengajaran yang ikut bertanggung jawab dalam membantu anak-anak untuk mencapai kedewasaan masing-masing.² Guru yang memahami

¹Rudi Susilana, dkk., *Media Pembelajaran; Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: CV. Wacana Prima, 2009), 7.

²Yahdinil Firda Nadhirah, *Psikologi Belajar Dan Mengajar*, (Serang: Dinas Pendidikan Provinsi Banten, 2014), 212.

kedudukan dan fungsinya sebagai pendidik profesional, selalu terdorong untuk tumbuh dan berkembang. Sedangkan anak atau siswa sebagai subyek pembelajaran merupakan pihak yang menikmati kondisi belajar yang diciptakan guru.

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 adalah aplikasi *powtoon*. 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 atensi siswa didik. Kholilurrohmi (2017) menjelaskan bahwa aplikasi 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 *time line* yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar dan dapat digunakan dalam proses pembuatan sebuah presentasi atau paparan. Hal inilah yang membuat aplikasi *powtoon* menjadi semakin sering digunakan dalam dunia pendidikan.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

³Husain Syam, dkk., *Prosiding Seminar Nasional Dies Natalis ke 56 Universitas Negeri Makassar*, (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2017).

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

hilang selama-lamanya karena hasil belajar turut serta dalam membentuk pribadi individu yang selalu ingin mencapai hasil yang lebih baik lagi sehingga akan mengubah cara berpikir serta menghasilkan perilaku kerja yang lebih baik.⁵

Generasi muda mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan masa depan agama dan bangsa. Remaja harus diarahkan dan dipersiapkan dengan sebaik-baiknya untuk meneruskan cita-cita pembangunan bangsa dan negara, baik mental maupun spiritual.⁶

Fiqih adalah salah satu aspek dari pendidikan yang mempunyai fungsi dan peran yang penting dalam meningkatkan ketakwaan terhadap Allah Swt. dan pembinaan budi pekerti yang luhur.

Mata pelajaran fiqih merupakan mata pelajaran yang diarahkan untuk menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, mengamalkan hukum Islam yang

⁵Sulastri, dkk, “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya”, *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Vol. III, No. 1, 92.

⁶Haris Budiman, “Kesadaran Beragama pada Remaja Islam”, (*Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol.6, No.1, 2015), 17.

kemudian menjadi pandangan hidup (*way of live*) melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, latihan, praktek, dan pembiasaan.⁷

Akan tetapi dalam realitas yang ada, hal yang menjadi tujuan dan fungsi pembelajaran Fiqih tidak terimplementasikan dengan baik. Tidak sedikit pendidik mengajarkan pelajaran ini dengan pembelajaran yang konvensional sehingga cenderung membosankan dan tidak menarik serta interaktif sehingga tidak sedikit peserta yang tidak memperhatikan materi dari pelajaran ini. Hal ini tentu harus dikoreksi dan dicarikan solusi agar tujuan pelajaran ini tercapai dan nilai-nilai syari'at Islam bisa tersampaikan.

Berdasarkan hasil pengamatan di MTs Al-Mubarak Kota Serang khususnya untuk kelas VII pada pembelajaran Fiqih, proses belajar mengajar di kelas dilakukan dengan konvensional (ceramah) menggunakan buku ajar saja. Ketika proses pembelajaran tersebut berlangsung, banyak siswa yang mengantuk atau mengobrol. Rasa ingin tahu siswa tidak

⁷Departemen Pendidikan Agama RI, *Pedoman Khusus Sejarah Kebudayaan Islam*. (Jakarta: Departemen Pendidikan Agama RI, 2004), 7.

terbangun, kemandirian dalam kegiatan pembelajaran pun sedikit sekali terlihat. Ketekunan yang dimiliki belum tampak.

Selain itu hanya ada beberapa siswa yang aktif di kelas, mereka mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang telah diajarkan, namun masih banyak siswa yang hanya menjadi pendengar dan tergolong pasif di kelas. Saat mendapatkan nilai yang tidak memuaskan seakan menjadi hal yang biasa bagi siswa. Siswa tidak termotivasi dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Jika hal demikian dibiarkan saja oleh guru dan tidak diupayakan adanya perbaikan maka tujuan kegiatan pembelajaran tersebut tentu tidak akan dapat tercapai dengan maksimal.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji dan meneliti persoalan-persoalan di atas dengan mengambil Judul **“Efektivitas Media Pembelajaran Powtoon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Materi Shalat dalam Keadaan Darurat (Studi Eksperimen di Kelas VII MTs Al-Mubarak Kota Serang)”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang terkait dengan efektivitas media pembelajaran *powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih materi Shalat dalam Keadaan Darurat (Studi Eksperimen di kelas VII MTs Al-Mubarak Kota Serang) adalah sebagai berikut :

1. Terbatasnya media yang digunakan guru dalam menyampaikan pembelajaran Fiqih.
2. Guru masih menggunakan ceramah dengan menggunakan buku ajar saja dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas.
3. Peserta didik kurang memperhatikan guru saat menyampaikan pelajaran Fiqih.

C. Batasan Masalah

Dengan adanya batasan masalah ini masalah akan menjadi lebih jelas, maka penulis membatasi penelitian ini atas permasalahan yang subjeknya terdapat pada peserta didik, yaitu meliputi: Efektivitas Media Pembelajaran *Powtoon*

dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih materi Shalat dalam Keadaan Darurat (Studi Eksperimen di Kelas VII MTs Al-Mubarak Kota Serang).

D. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih materi Shalat dalam Keadaan Darurat di kelas VII MTs Al-Mubarak Kota Serang?
2. Bagaimana hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran Fiqih materi Shalat dalam Keadaan Darurat di kelas VII MTs Al-Mubarak Kota Serang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih

materi Shalat dalam Keadaan Darurat di kelas VII MTs Al-Mubarak Kota Serang.

2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran Fiqih materi Shalat dalam Keadaan Darurat di kelas VII MTs Al-Mubarak Kota Serang.

F. 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.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam bagian ini akan peneliti jelaskan garis besar isi dari keseluruhan skripsi dalam bentuk sistematika penulisan. Sistematika penulisan terdiri dari lima bab dalam tiap bab dibahas ke dalam beberapa sub, sebagai berikut:

Bab kesatu pendahuluan, yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab kedua landasan teori, yang meliputi kajian teori, penelitian yg relevan, kerangka berfikir, dan pengajuan hipotesis.

Bab ketiga metodologi penelitian, yang meliputi tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel penelitian, variabel penelitian, instrumen penelitian dan teknik pengumpulan data, serta teknik analisis data.

Bab keempat hasil penelitian dan pembahasan, yang meliputi deskripsi data, uji persyaratan analisis, uji hipotesis, dan pembahasan.

Bab kelima penutup, yang meliputi kesimpulan dan saran.