

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar adalah serangkaian tindakan yang diambil oleh siswa untuk mencapai tujuan tertentu. Pengalaman langsung harus diberikan kepada siswa untuk mencapai tujuan ini. Siswa mengalami pengalaman langsung ini selama proses interaksi antara mereka dan lingkungan belajar mereka. Hal ini didasarkan pada gagasan bahwa ingatan yang lebih kuat dihasilkan dari kemampuan seseorang untuk mengalami proses belajarnya sendiri. Setiap siswa memiliki tujuan dalam aktivitas untuk mencapainya.¹ Guru dapat membuat lingkungan kelas yang inovatif dan kreatif dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Guru sebagai pemberi informasi atau materi dan siswa sebagai penerimanya. Proses ini berhasil apabila keduanya berjalan lancar, guru pandai menyampaikan informasi kepada siswanya dan siswa pandai menerimanya.

Pembelajaran di sekolah sekarang ini mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan. Hal ini mengindikasikan bahwa

¹ Joko Saptano, Motivasi dan Keberhasilan Belajar Siswa, *Jurnal Pendidikan Agama Vol. 1 No. 1*, 2019.

penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global, terutama dalam bidang pendidikan yang mana teknologi informasi harus digunakan sepenuhnya. Teknologi membawa pendidikan ke era baru. Teknologi adalah alat yang diciptakan oleh ilmu pengetahuan yang membantu orang memecahkan masalah saat mereka melakukan aktivitas sehari-hari. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengatakan bahwa teknologi adalah suatu metode ilmiah yang digunakan untuk mencapai tujuan yang bermanfaat dan umumnya suatu penerapan yang menyediakan produk untuk membangun dan membantu kehidupan manusia, salah satunya adalah ilmu pengetahuan.

Ilmu pengetahuan tidak dapat terlepas dari pergerakan dan perkembangan manusia di muka bumi ini. Hal ini dikarenakan ilmu sendiri berperan penting dalam peradaban manusia. Demikian pula Al-Qur'an yang merupakan sumber ilmu dan pedoman hidup bagi seluruh umat manusia. Sebagaimana firman Allah yang menjelaskan betapa pentingnya ilmu bagi manusia untuk membawa kita selamat dunia akhirat:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ
لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا
يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا

فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا
 مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ
 وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan.” (Q.S. Al-Mujadalah:11).

Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran tentunya untuk mengurangi hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran sehingga tercapai hasil belajar yang maksimal. Namun, tidak semua sekolah dapat mengimplementasikan media pembelajaran dengan tepat. Berdasarkan hasil survei peneliti di SMPN 13 Kota Serang, permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu motivasi belajar siswanya yang relatif masih rendah. Rendahnya motivasi belajar yang terjadi pada kurang kondusifnya proses pembelajaran, hal ini terlihat ketika proses pembelajaran sedang berlangsung mereka lebih suka berbicara dengan teman sebangkunya daripada fokus pada apa yang diajarkan. Selain itu, mereka biasanya kurang memperhatikan apa yang dijelaskan oleh guru yang menyebabkan mereka kurang memahami materi, kurang antusias dalam belajar dan kurang berpartisipasi dalam

kegiatan pembelajaran. Penjelasan materi yang relatif menggunakan metode ceramah juga menjadi salah satu penyebab kurangnya semangat siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga guru cenderung lebih banyak berperan aktif dan kurang adanya timbal balik dari siswa. Kurangnya media teknologi di sekolah ini juga menjadi salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Media yang digunakan di sekolah ini masih menggunakan media serbaneka berupa papan tulis, buku dan lainnya sehingga membosankan siswa disana.

Sangat penting bagi guru untuk menggunakan media yang menarik agar dapat memotivasi siswa untuk belajar. Media pembelajaran sangat penting bagi siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan dan kemampuan baru. Selain itu, mereka memiliki kemampuan untuk menjadikan pembelajaran lebih menarik dan kreatif. Media pembelajaran dapat digunakan selama proses pembelajaran dan mengandung tujuan atau tujuan pembelajaran.² Kurangnya sarana pembelajaran juga menjadi salah satu penghambat dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran ini bisa menjadi alat pembawa informasi dari guru ke siswa dengan mudah, sehingga materi bisa dipahami dengan cepat karena adanya media.

Media terdiri dari komunikasi cetak dan audiovisual bersama dengan

² Ani Daniyati, dkk, Konsep Dasar Media Pembelajaran, dalam *Journal of Student Research(JSR)* Vol.1 No.1, 2023.

peralatannya. Media harus dapat didengar, dibaca dan dilihat. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dan menarik perhatian, pikiran dan perasaan siswa selama kegiatan pembelajaran. Memanfaatkan lingkungan harus dilakukan oleh guru dengan cara yang menarik dan kreatif. Oleh karena itu, seorang pendidik harus menjelaskan materi dengan jelas agar siswa tertarik untuk mempelajarinya di kelas.³

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 di dalam kelas. Dengan media pembelajaran juga akan mampu meningkatkan kreatifitas, minat, dan hasil belajar yang baik bagi peserta didik. Kurang bervariasinya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru berdampak pada kreatifitas belajar, sehingga dapat menyebabkan menurunnya nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Sekarang ada banyak aplikasi yang bisa membantu siswa belajar menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satunya adalah

³ Aisyah Fadilah, dkk. Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran, dalam *Journal Of Student and Research*, Vol. 1 No. 2, 2023.

powtoon yang mudah digunakan untuk membuat tampilan edukasi karena terdapat kartun, model animasi dan objek kartun lainnya dalam satu layar. Media ini masih tergolong baru dalam dunia pendidikan, sehingga banyak guru yang belum mengetahui media ini. *Powtoon* sangat bagus untuk menciptakan sumber daya pendidikan.⁴

Aplikasi *powtoon* adalah salah satu media interaktif online dengan banyak template menarik yang dapat disampaikan kepada siswa. *Powtoon* juga disarankan untuk digunakan dalam pendidikan karena sudah memiliki alat dan berbagai manfaat yang sesuai untuk meningkatkan kreativitas, pemikiran dinamis, dan hasil belajar anak. Salah satu dari enam program animasi terbaik tahun 2020 adalah *powtoon*. Selain itu, *powtoon* dapat menghasilkan file dalam format mp4 yang sudah dilengkapi dengan animasi, audio, dan berbagai musik. Materi pelajaran yang rumit jadi lebih mudah dipahami karena adanya media pembelajaran *powtoon* ini. Jadi, *powtoon* bisa membantu guru dalam mendapatkan hasil belajar siswa yang maksimal.⁵ Media pembelajaran *powtoon* yang inovatif dan mudah digunakan dengan video, efek, dan transisi pasti akan menarik perhatian siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam pelajaran. Ini karena media pembelajaran tersebut bervariasi dan tidak terfokus pada pendidik. Hal ini memengaruhi

⁴ Anggita Zulfah, "Penggunaan Powtoon Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19", dalam *Konfiks: Jurnal Bahasa, Sastra dan Pengajaran*, Vol.7 No. 2, (2020), 45-47.

⁵ Putri Ervina Febriani, "Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik", dalam *Jurnal Penelitian dan Pengembangan*, Vol.5 No.2, (Mei-Juli,2021), 199.

kapasitas siswa dalam memahami materi pelajaran dan motivasi belajar mereka. Media pembelajaran *powtoon* juga dapat menjadi media pendidikan yang tepat dan beragam yang dapat mengatasi sikap pasif siswa, mendorong semangat mereka untuk belajar dan memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara siswa dan dunia nyata serta memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan keinginannya dan kemampuan mereka.⁶

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti** (Studi Eksperimen di SMPN 13 Kota Serang)”.

B. Identifikasi Masalah

Sebagaimana yang disebutkan dalam latar belakang masalah dengan mempertimbangkan konteks masalah, hal ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran serbaneka seperti papan tulis, dll.
2. Kurangnya motivasi belajar karena media pembelajaran yang tidak

⁶ Mulyana Eldi, dkk., “Efektivitas Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pelajaran IPS”, dalam *School Education Journal*, Vol.9 No.3 (2019), 268.

menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang masalah yang sudah dipaparkan, penelitian ini berfokus pada pengaruh media pembelajaran *powtoon* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti pada kelas VII di SMPN 13 Kota Serang.

D. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang masalah yang telah disampaikan sebelumnya, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*?
2. Apakah media pembelajaran *powtoon* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 13 Kota Serang?

E. Tujuan Penelitian

Dalam konteks perumusan masalah dan fokus penelitian, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*

2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap motivasi belajar pada siswa kelas VII di SMPN 13 Kota Serang

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan pemahaman guru tentang penggunaan media Powtoon dalam proses pembelajaran, memperkaya media guru, dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Sebagai calon guru, diharapkan dapat memberikan wawasan, pengalaman, dan sumber rujukan untuk membantu mereka memilih media yang tepat untuk meningkatkan motivasi belajar.

b. Bagi Guru

Dimungkinkan untuk menambah referensi media yang akan digunakan selama proses pembelajaran untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar.

c. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan motivasi belajar dalam bidang Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti dengan adanya alat pendidikan ini.

d. Bagi Sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan meningkatkan media yang akan digunakan selama pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dari penelitian ini dibagi ke dalam lima bab.

Kelima bab tersebut terdiri dari:

Bab I pendahuluan yang meliputi: latar belakang masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II landasan teoretik yang meliputi: landasan teoretik, kerangka berpikir, tinjauan penelitian terdahulu serta hipotesis penelitian.

Bab III metodologi penelitian yang meliputi: pendekatan penelitian, tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, variabel penelitian, teknik pengumpulan data dan instrumen pengumpulan data serta teknik analisis data.

Bab IV deskripsi hasil penelitian dan pembahasan penelitian yang meliputi: hasil penelitian, uji persyaratan analisis, pengujian hipotesis serta pembahasan hasil penelitian.

Bab V penutup terdiri simpulan dan saran-saran.

