

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Peningkatan kualitas pendidikan merupakan salah satu prioritas utama dalam pembangunan sumber daya manusia. Pendidikan dapat diartikan sebagai proses pengembangan pola pikir, sikap, dan keterampilan seseorang untuk mengasah kemampuan diri dari berbagai sudut pandang. Melalui pendidikan, potensi sumber daya manusia dapat dimaksimalkan guna meningkatkan taraf hidup seseorang. Pendidikan merupakan wadah yang dapat menciptakan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan tidak hanya terjadi di sekolah saja, tetapi dapat terjadi di lingkungan masyarakat. Widodo (2015: 29) menyatakan bahwa pendidikan menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan siap bersaing. Pendidikan berperan dalam mencetak siswa yang cerdas, terampil, dan kompetitif.

Beragam pembaruan dalam dunia pendidikan terus dilakukan guna meningkatkan mutu pendidikan. Mutu pendidikan akan meningkat apabila semua elemen pendidikan bersedia melakukan perubahan ke arah yang lebih baik. Selain menyediakan fasilitas yang mendukung kebutuhan siswa, sekolah juga perlu mempersiapkan guru-guru yang berkualitas. Agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif, guru diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif sehingga siswa dapat belajar secara maksimal. Belajar adalah tahapan perubahan perilaku siswa yang relatif positif dan menetap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif (Syah, 2012). Belajar merupakan aktivitas yang dilakukan secara sengaja oleh siswa untuk menghasilkan perubahan perilaku. Aktivitas belajar ini dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa yaitu keadaan atau kondisi jasmani dan rohani mereka. Sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri siswa yaitu kondisi lingkungan di sekitar mereka.

Dalam konteks pembelajaran, terselenggaranya pembelajaran bergantung pada interaksi belajar yang efektif antara siswa dan guru. Proses pengajaran ditandai dengan adanya hubungan antara berbagai komponen, seperti siswa yang

berinteraksi dengan guru, penggunaan metode atau media, perlengkapan atau peralatan, dan lingkungan kelas. Semua elemen tersebut diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran misalnya metode pembelajaran.

Metode pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang memiliki peran strategis dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif bagi siswa. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat dapat menjadi kunci untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sekaligus membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Dalam penerapannya, terdapat berbagai metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Namun, penting untuk diingat bahwa tidak semua metode dapat dikategorikan sebagai metode yang baik atau buruk (M. Sobry Sutikno, 2019). Ada banyak macam metode yang dapat dipakai oleh guru antara lain ceramah, tanya jawab, diskusi, diskusi kelompok, demonstrasi, permainan, kisah atau cerita, *team teaching*, *peer teaching*, karyawisata, tutorial, suri teladan, kerja kelompok, penugasan, *brain storming*, latihan, eksperimen, pembelajaran dengan modul, praktek lapangan, *micro teaching*, simposium, metode berbasis visual dan sebagainya.

Salah satu contoh dari metode berbasis visual ialah metode *timeline*. Metode *timeline* atau garis waktu adalah metode pembelajaran sederhana dan efektif yang bertujuan untuk mengurangi waktu lama dalam memahami materi pembelajaran guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa. Metode ini digunakan untuk menampilkan peristiwa, tokoh, serta pergerakan penting (Kochhar, 2008).

Metode pembelajaran yang baik akan berdampak terhadap hasil belajar siswa. Kualitas suatu metode bergantung pada seberapa tepat metode tersebut dipilih dan disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Ketercapaian tujuan pembelajaran dapat diukur melalui hasil belajar yang diraih oleh siswa. Hasil belajar merupakan indikator atau tingkat keberhasilan yang diperoleh peserta didik berdasarkan pengalaman yang telah dilalui, yang dinilai melalui evaluasi berupa tes. Biasanya, hasil ini diwujudkan dalam bentuk nilai atau angka tertentu dan mencerminkan adanya perubahan pada aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik (Sudjana & Rivai, 2002).

Pembelajaran di sekolah saat ini sudah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi sehingga paradigma pendidikan mengalami perubahan dan pergeseran. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi informasi ke dalam proses pembelajaran di kelas telah menjadi kebutuhan sekaligus tuntutan di era global. Sejalan dengan kemajuan teknologi pendidikan (*Educational Technology*) dan teknologi pembelajaran (*Instructional Technology*), penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dan perangkat-perangkat canggih menjadi semakin penting (Warsita, 2008).

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan menjadi aspek penting untuk meningkatkan kualitas hasil dari proses pembelajaran. Teknologi yang diterapkan dalam pembelajaran dapat berfungsi sebagai media belajar. Pemilihan media tersebut perlu disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik media yang digunakan. Selain itu, faktor lain seperti lingkungan belajar, kondisi siswa, dan materi pembelajaran juga harus dipertimbangkan ketika memilih media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih diharapkan mampu membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih baik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Penggunaan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa. Guru harus menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan relevan dengan zaman siswanya. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia tahun 2020, sebanyak 27,94% dari total 270,20 juta penduduk Indonesia tergolong sebagai Generasi Z. Generasi Z merupakan generasi yang lahir antara tahun 1997-2012 sehingga siswa kelas X pada Tahun Pelajaran 2023/2024 termasuk dalam kategori ini. Salah satu keunggulan Gen Z adalah kemampuannya memanfaatkan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Seperti yang kita ketahui, saat ini anak-anak usia sekolah dasar saja sudah terbiasa menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet, melihat gambar, mendengarkan musik atau menonton video, terlebih anak-anak usia sekolah menengah atas. Namun, penggunaan teknologi ini tidak diimbangi dengan penerapannya dalam pembelajaran di sekolah sehingga siswa kurang tertarik pada proses belajar. Menurut Stillman (dikutip dalam Kemendikbud, 2021), salah satu

karakteristik Gen Z adalah *fear of missing out* (FOMO), yaitu rasa ketertarikan yang tinggi terhadap hal-hal baru, termasuk dalam pendidikan. Oleh karena itu, penerapan teknologi baru dalam pembelajaran di sekolah dapat meningkatkan minat belajar peserta didik Gen Z yang tumbuh di era teknologi modern.

Penggunaan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Ketika pembelajaran dirancang agar peserta didik merasa senang, mereka akan lebih mudah memahami dan menguasai materi yang disampaikan. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang menyampaikan pesan serta memperjelas informasi, sehingga mempermudah transfer pengetahuan kepada siswa. Minimnya variasi media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat memengaruhi kreativitas belajar siswa, yang pada akhirnya berpengaruh pada penurunan nilai hasil belajar mereka. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memilih dan menggunakan media pembelajaran yang tepat dalam proses pembelajaran (Tadzkirah, 2005).

Dalam membantu guru memberikan pengajaran, saat ini jenis media yang ada sudah cukup beragam. Arsyad (2011) mengelompokkan media pembelajaran ke dalam empat jenis yaitu media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan media hasil teknologi gabungan. Salah satu contoh dari media hasil teknologi gabungan ialah media *powtoon*. Media animasi *powtoon* termasuk dalam media audio visual. *Powtoon* adalah aplikasi berbasis web yang memungkinkan pengguna membuat presentasi animasi dengan gambar dan musik. *Powtoon* merupakan perangkat lunak (*software*) animasi berbasis web yang dirancang untuk membuat presentasi dengan berbagai fitur animasi menarik, seperti animasi tulis tangan, kartun, efek transisi dinamis, dan penggunaan timeline yang sederhana. Media animasi *powtoon* memiliki sejumlah keunggulan, di antaranya tampilan yang menarik, sifatnya yang interaktif dan praktis (Kurniati, 2023).

Berdasarkan hasil observasi awal di MAN 2 Kota Bandung, siswa kelas X pada umumnya masuk kelas saat mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 2 Kota Bandung pun telah berupaya melaksanakan pembelajaran SKI pada pokok bahasan kondisi dan kebudayaan masyarakat Arab pra Islam di sekolah dengan baik. Akan tetapi masih ditemukan beberapa permasalahan diantaranya adalah penggunaan metode dan media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar masih sangat terbatas. Metode yang diterapkan oleh guru cenderung mengandalkan ceramah dan tanya jawab tanpa menggunakan metode pembelajaran yang interaktif. Di samping itu, guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam seringkali hanya menggunakan media sederhana seperti spidol, papan tulis, dan buku paket. Jika pun menggunakan media teknologi, jenisnya cenderung tidak beragam. Hanya terbatas pada penggunaan *power point* yang monoton. Meskipun tersedia perangkat seperti proyektor dan pengeras suara, media tersebut jarang dimanfaatkan dengan baik oleh guru untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif.

Kondisi pembelajaran yang demikian berdampak langsung terhadap hasil belajar kognitif siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh, ditemukan bahwa sebesar 61,11% siswa (44 dari 72 siswa) memiliki nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sebesar 78. Sementara itu, hanya 38,89% siswa (28 dari 72 siswa) yang berhasil mencapai nilai di atas batas tuntas atau KKM. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum mencapai hasil belajar yang optimal pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Melihat fenomena tersebut bahwa guru dalam pembelajarannya masih menggunakan metode dan media secara umum, sehingga diasumsikan berdampak pada hasil belajar siswa. Penulis tertarik untuk menawarkan penggunaan metode dan media pembelajaran baru yang belum diterapkan oleh guru tersebut yang diasumsikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa yaitu metode *timeline* berbantu media pembelajaran *powtoon*.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Metode *Timeline* Berbantu Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas X MAN 2 Kota Bandung”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses penerapan metode *timeline* berbantu media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran SKI di kelas X MAN 2 Kota Bandung?
2. Bagaimana hasil belajar kognitif siswa kelas setelah menggunakan metode *timeline* berbantu media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran SKI di X MAN 2 Kota Bandung?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan metode *timeline* berbantu media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI kelas X MAN 2 Kota Bandung?

## **C. Tujuan**

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui:

1. Proses penerapan metode *timeline* berbantu media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran SKI di kelas X MAN 2 Kota Bandung.
2. Hasil belajar kognitif siswa setelah menggunakan metode *timeline* berbantu media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran SKI di kelas X MAN 2 Kota Bandung.
3. Pengaruh penggunaan metode *timeline* berbantu media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran SKI di kelas X MAN 2 Kota Bandung.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat baik secara teoretis maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
  - a) Menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.
  - b) Memberikan dasar pemikiran bagi penelitian selanjutnya, baik yang dilakukan oleh penulis sendiri maupun oleh peneliti lain.

- c) Dapat memperluas pengetahuan tentang pendidikan yang berhubungan dengan metode *timeline* berbantu media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar kognitif siswa.
2. Manfaat Praktis
- a) Bagi Siswa
    - 1) Membantu meningkatkan hasil belajar kognitif siswa selama proses pembelajaran.
    - 2) Meningkatkan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
  - b) Bagi Guru
    - 1) Mendukung peningkatan kompetensi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.
    - 2) Membantu guru meningkatkan keterampilan dalam menggunakan dan memanfaatkan berbagai media pembelajaran.
  - c) Bagi Sekolah
    - 1) Menjadi bahan evaluasi untuk meningkatkan kinerja guru
    - 2) Mendukung upaya peningkatan kualitas manajemen pengajaran.
  - d) Bagi Peneliti
    - 1) Meningkatkan wawasan serta pemahaman tentang media pembelajaran yang dapat mendorong keterlibatan siswa secara aktif dan interaktif.
    - 2) Menjadi salah satu sarana mengimplementasikan ilmu yang telah diperoleh penulis selama diperkuliahan dan menjadi pembelajaran ketika menghadapi permasalahan yang sama ketika di kelas.

## **E. Kerangka Berpikir**

Proses pembelajaran adalah interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar yang mendukung pertukaran informasi. Dalam proses ini, terdapat dua kegiatan utama yaitu kegiatan belajar dan kegiatan mengajar. Menurut Gagne dan Briggs, pembelajaran adalah suatu sistem yang dirancang untuk mendukung proses belajar siswa dengan tujuan untuk memfasilitasi terjadinya pembelajaran yang bersifat internal pada diri siswa

(Djamarah, 2010). Dalam satuan pendidikan, proses pembelajaran dilaksanakan dengan cara yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, dan menantang serta dapat memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi sesuai dengan bakat, minat serta perkembangan fisik dan psikologis mereka (Mulyasana, 2012).

Proses pembelajaran yang efektif tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator yang memiliki kompetensi dalam memilih dan mengelola metode serta media pembelajaran yang tepat. Kompetensi guru sangat diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif, menyenangkan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan memadukan kemampuan pedagogik, pemanfaatan media, dan metode pembelajaran yang beragam, guru dapat menciptakan suasana belajar yang dinamis sehingga meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal. Dalam konteks pendidikan formal, kualitas pembelajaran tidak hanya dilihat dari prosesnya saja tetapi juga dari hasil yang dicapai. Hasil belajar menjadi indikator penting untuk mengetahui keberhasilan suatu proses pembelajaran.

Menurut Abdurrahman, hasil pembelajaran mencerminkan keterampilan yang dikuasai seorang anak setelah mengikuti proses belajar. Ia menyatakan bahwa keberhasilan siswa dapat dilihat dari pencapaian mereka terhadap tujuan pembelajaran (Mulyono, 1999). Dengan demikian, hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan nyata dalam tingkah laku siswa setelah menjalani proses pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pengajaran (Jihad & Haris, 2010). Hasil belajar dalam ranah kognitif mencakup kemampuan intelektual siswa yang diperoleh setelah menerima suatu pembelajaran (Mahananingtyas, 2017). Menurut gagasan Bloom, hasil belajar kognitif memiliki enam indikator yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6).

Hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berada dalam diri dan faktor eksternal adalah faktor yang berada di luar diri. Menurut Djamarah, faktor internal mencakup aspek fisiologis seperti kondisi fisik dan panca indera siswa serta psikologis yang meliputi minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif siswa. Adapun faktor eksternal mencakup lingkungan meliputi lingkungan alam dan lingkungan sosial

budaya serta faktor instrumental seperti kurikulum, program, sarana, fasilitas, dan peran guru dalam proses pembelajaran (Purwanto N. , 2006). Faktor tersebut sangat mempengaruhi hasil belajar siswa, di mana dua diantaranya ialah peran guru dalam memilih metode pembelajaran serta media pembelajaran yang berperan sebagai sarana penting dalam proses pembelajaran.

Kesadaran akan pentingnya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menjadi perhatian khusus dalam berbagai mata pelajaran, tidak terkecuali pada mata pelajaran yang memiliki karakteristik khusus seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah tidak selalu berlangsung secara optimal. Mata pelajaran SKI merupakan komponen penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI). SKI adalah kajian atau studi yang menelaah perjalanan hidup Rasulullah, para sahabat, dan imam-imam yang menjadi pembimbing umat. Narasi-narasi sejarah ini disampaikan kepada peserta didik dengan tujuan menyajikan model perilaku ideal yang dapat diteladani. Kisah-kisah tersebut menggambarkan contoh konkret tentang bagaimana seharusnya manusia bersikap dan bertindak, baik dalam konteks kehidupan individual maupun dalam interaksi sosial kemasyarakatan (Thoha, 2004). Pembelajaran SKI seringkali menghadapi beberapa tantangan seperti pandangan bahwa mata pelajaran ini hanya sekedar narasi masa lalu sehingga kurang menarik bagi siswa.

Keberhasilan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sangat dipengaruhi oleh variasi metode dan media pembelajaran yang digunakan. Jika guru hanya menggunakan satu jenis metode dan media, siswa cenderung lebih cepat merasa bosan atau jenuh dengan materi yang disampaikan. Kurangnya perhatian guru dalam memilih metode dan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu penyebab kurang optimalnya hasil belajar siswa, yang akhirnya menimbulkan masalah dalam proses belajar mereka.

Untuk mengatasi tantangan dalam pembelajaran SKI, inovasi metode pembelajaran menjadi kunci penting. Berbagai metode pembelajaran dapat diterapkan untuk meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi sejarah. Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan untuk

melaksanakan rencana yang telah dirancang dalam bentuk kegiatan nyata dengan tujuan mencapai hasil yang maksimal dan optimal. Menurut Ahmadi & Prasetya (2015), metode pembelajaran merujuk pada cara yang dikuasai oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa, baik secara individu maupun kelompok sehingga pembelajaran dapat dipahami, diserap dan dimanfaatkan oleh siswa secara efektif.

Pemilihan metode pembelajaran yang dipilih tanpa adanya pemahaman dan kemampuan yang memadai dari guru dapat menyebabkan proses belajar mengajar tidak mencapai hasil yang maksimal. Oleh karena itu, pemilihan metode yang tepat dan penguasaan yang baik oleh guru sangat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Salah satu metode pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru ialah metode *timeline*. Metode *timeline* adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan garis waktu untuk membantu siswa memahami hubungan kronologis antar peristiwa. Dalam metode ini, informasi penting seperti tanggal, peristiwa, tokoh, dan perkembangan, diatur dalam urutan waktu yang jelas. Metode *timeline* dapat menjadi efektif jika didukung oleh media pembelajaran yang tepat.

Selain penggunaan metode yang tepat, keberhasilan pembelajaran juga sangat ditentukan oleh media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran menjadi jembatan penting untuk menyampaikan pesan pembelajaran kepada siswa secara lebih efektif. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pemikiran, dan perasaan siswa dalam proses belajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Setiap media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang digunakan untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media ini dapat berisi informasi yang bersumber dari internet, buku, film, televisi, dan lain sebagainya yang kemudian dikomunikasikan kepada siswa (Kristanto, 2016).

Pemanfaatan media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat siswa terhadap proses belajar. Dari perspektif pendidikan dan psikologi, media pembelajaran memberikan dampak positif terhadap perkembangan psikologis anak selama proses belajar. Media ini juga membantu

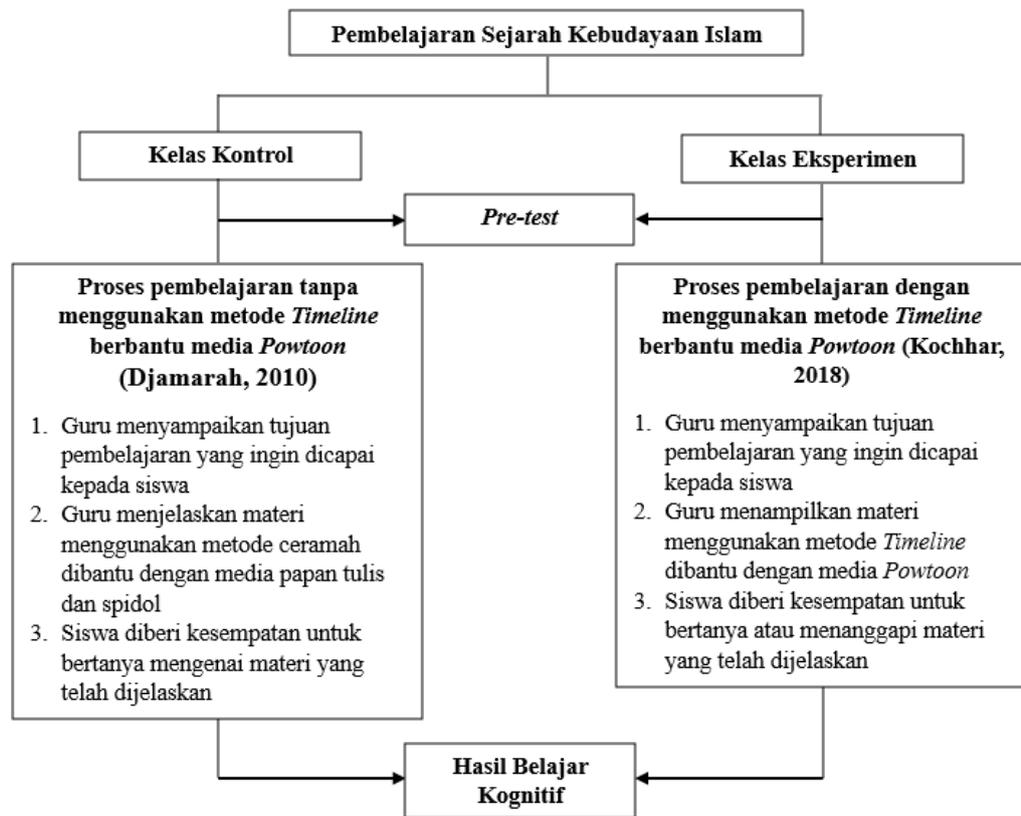
siswa memahami konsep-konsep yang kompleks dengan cara yang lebih jelas dan konkret (nyata). Secara umum, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang efektif dan produktif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kustandi & Darmawan, 2020).

Seiring kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya di bidang pendidikan, penggunaan media pembelajaran kini menjadi semakin luas dan interaktif, seperti radio, video, komputer, dan internet. Media ini dirancang untuk membantu penglihatan dan pendengaran siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Istilah "alat bantu" pun muncul dan masih sering digunakan, kadang bergantian dengan istilah media pembelajaran atau alat peraga. Meskipun penggunaan istilah ini tidak salah, yang terpenting adalah memastikan fungsi dan tujuan penggunaannya sesuai dalam konteks pembelajaran (Kristanto, 2016).

Di era digital sekarang, banyak alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan untuk mata pelajaran SKI. Salah satu media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pembelajaran adalah *powtoon*. *Powtoon* merupakan *platform* daring untuk membuat presentasi materi pembelajaran dengan dilengkapi berbagai fitur animasi menarik. Fitur-fitur tersebut mencakup animasi bergerak, pilihan font teks animasi yang beragam, model transisi antar *slide* serta kemudahan dalam menyesuaikan durasi video sesuai kebutuhan. Penggunaan media pembelajaran *powtoon* memungkinkan penggabungan dua jenis media dalam satu platform, yaitu media video dan audio. Kedua media ini secara bersamaan merangsang dua indera sekaligus, yaitu indera penglihatan dan pendengaran, sehingga dapat mendorong proses berpikir lebih efektif.

Mengingat karakteristik mata pelajaran SKI yang bersifat naratif dan kronologis, kombinasi antara metode *timeline* dan media *powtoon* tampaknya dapat menjadi solusi untuk mengatasi berbagai tantangan dalam pembelajaran SKI. Metode pembelajaran *timeline* berbantu media *powtoon* diharapkan mampu mengoptimalkan proses pembelajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar SKI siswa. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat memotivasi

mereka untuk lebih serius dalam mempelajari mata pelajaran SKI. Berikut ini disajikan bagan kerangka pikir:



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

## F. Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu keterangan sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Keterangan sementara ini didasarkan pada teori yang relevan tetapi belum didukung oleh fakta-fakta empiris dari pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis dapat juga diartikan sebagai jawaban teoritis atas rumusan masalah penelitian yang belum diverifikasi melalui data empiris. Adapun yang menjadi hipotesis penelitian ini adalah:

$H_a$  : Terdapat pengaruh penggunaan metode *timeline* berbantu media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam terhadap hasil belajar kognitif siswa di kelas X MAN 2 Kota Bandung.

## G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Yuni Nurlatifah (2021) berjudul **Implementasi Metode Pembelajaran *Timeline* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa (Penelitian Quasi Eksperimen di Kelas VIII MTs Al-Muwafiq Cicalengka)**. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan jenis penelitian menggunakan pendekatan kuasi eksperimen. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode *timeline* efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Hal ini terlihat dari perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* pada kelompok kelas eksperimen. Rata-rata nilai pemahaman siswa meningkat dari 49,74 pada *pretest* menjadi 51,34 pada *posttest*. Sementara itu, nilai hasil belajar juga mengalami peningkatan yaitu dari 78,80 pada *pretest* menjadi 86,52 pada *posttest*, dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,37 yang termasuk dalam kategori sedang. Berdasarkan data tersebut, meskipun peningkatannya tidak terlalu signifikan, dapat disimpulkan bahwa metode *timeline* berkontribusi pada peningkatan pemahaman dan hasil belajar siswa. Kesamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti ialah pada variabel X dan Y serta mata pelajarannya yaitu metode *timeline* dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran SKI. Adapun perbedaannya ada pada objek kajian dan jenjang pendidikannya.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Auli Wardian Azhar (2023) berjudul **Pengaruh Penerapan Metode *Timeline* terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di Madrasah Aliyah Negeri Kota Tanjungpinang**. Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian yang diperoleh adalah terhadap pengaruh penerapan metode *timeline* terhadap kemampuan berpikir kronologis siswa pada mata pelajaran SKI di Madrasah Aliyah Negeri Kota Tanjungpinang, dibuktikan dengan nilai *t*hitung  $5,391 > t_{tabel} 2,23$  pada taraf signifikansi 5% dan nilai sig (2-tailed)  $0,00 < 0,05$ , di mana nilai rata-rata (*mean*) kelompok eksperimen sebesar 77,5 dan 57 pada

kelompok kontrol. Kesamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Auli dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada objek kajian, variabel X, mata pelajaran, dan jenjang pendidikan yaitu pengaruh penerapan metode *timeline* pada mata pelajaran SKI di madrasah aliyah. Adapun perbedaannya hanya pada variabel Y dan tempat penelitiannya.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Fathullah (2021) berjudul **Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di MTsN 5 Bireuen**. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Rancangan penelitian ini yaitu *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini hanya menggunakan kelompok studi tanpa menggunakan kelompok kontrol. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari rata-rata *pretest* siswa yaitu 66,75 dan setelah diberi perlakuan dengan menggunakan media *powtoon* nilai rata-rata siswa menjadi 84,75. Kesamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Fathullah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak objek kajian serta variabel X dan Y yaitu pengaruh penerapan atau penggunaan media *Powtoon* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya hanya pada mata pelajaran dan tempat penelitian.
4. Penelitian yang dilakukan oleh Ravita Insani (2023) berjudul **Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian Sidoarjo**. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Peneliti menerapkan teknik *simple random sampling* untuk menentukan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa motivasi belajar PAI kelas eksperimen hasilnya 83% termasuk kategori sangat baik, sedangkan kelas kontrol hasilnya 73% termasuk kategori baik. Efektivitas penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di kelas 8 SMP Negeri 1 Krian menggunakan teknik analisis uji *mann-whitney* dengan perhitungan menggunakan SPSS *for windows* versi 25

diperoleh hasil *Asymp. Sig (2-tailed)* senilai 0,000 dengan taraf signifikansi 0,05. Maka nilai *Asymp. Sig (2-tailed)* yakni  $0,000 < 0,05$ . Artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, penggunaan media pembelajaran *powtoon* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian Sidoarjo. Kesamaan dari penelitian yang dilakukan oleh Ravita dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada variabel X yaitu media *Powtoon* sebagai media pembelajaran. Adapun perbedaannya yaitu objek kajian dan variabel Y pada penelitian tersebut ialah efektivitas penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam meningkatkan motivasi belajar. Sedangkan penelitian penulis berfokus pada pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar kognitif siswa.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Syahril Fajar, Cepi Riyana, dan Nadia Hanoum (2017) yang berjudul **Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu**. Penelitian ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan ialah *nonequivalent control group design*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pada kelas kontrol skor rata-rata *pretest* sebesar 12,60 dan untuk skor rata-rata *posttest* sebesar 21,95. Sedangkan pada kelas eksperimen, perolehan skor rata-rata *pretest* sebesar 14,55 dan skor rata-rata *posttest*nya sebesar 26,00. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa kelompok yang menggunakan media *powtoon* lebih tinggi daripada kelompok non media *Powtoon*. Kesamaan dari penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada objek kajian serta variabel X dan Y yaitu pengaruh penerapan atau penggunaan media *powtoon* sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa. Adapun perbedaannya hanya pada mata pelajarannya saja.

**Tabel 1. 1 Persamaan dan Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu**

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Yuni Nurlatifah	Implementasi Metode Pembelajaran <i>Timeline</i> pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar Siswa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variabel X: Metode <i>timeline</i></li> <li>- Variabel Y: Hasil belajar</li> <li>- Mata Pelajaran: SKI</li> <li>- Metode Penelitian: Kuasi eksperimen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenjang: MTs (peneliti: MA)</li> <li>- Lokasi: MTs Al-Muwafiq Cicalengka (peneliti: MAN 2 Kota Bandung)</li> <li>- Media: Tidak menggunakan <i>powtoon</i></li> <li>- Fokus Variabel Y: pemahaman dan hasil belajar (peneliti: hasil belajar kognitif)</li> </ul>
2.	Auli Wardian Azhar	Pengaruh Penerapan Metode <i>Timeline</i> terhadap Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAN Kota Tanjungpinang	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variabel X: Metode <i>timeline</i></li> <li>- Mata Pelajaran: SKI</li> <li>- Jenjang: Madrasah Aliyah</li> <li>- Metode Penelitian: Kuasi eksperimen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Media: Tidak menggunakan <i>powtoon</i></li> <li>- Variabel Y: Kemampuan berpikir kronologis (peneliti: hasil belajar kognitif)</li> <li>- Lokasi: MAN Tanjungpinang (peneliti: MAN 2 Kota Bandung)</li> </ul>
3.	Fathullah	Pengaruh Penggunaan Media <i>Powtoon</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist di MTsN 5 Bireuen	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variabel X: Media <i>powtoon</i></li> <li>- Variabel Y: Hasil belajar</li> <li>- Metode Penelitian: Eksperimen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mata Pelajaran: Al-Qur'an Hadist (peneliti: SKI)</li> <li>- Jenjang: MTs (peneliti: MA)</li> <li>- Lokasi: MTsN 5 Bireuen (peneliti: MAN 2 Kota Bandung)</li> <li>- Desain Penelitian: <i>One Group Pretest-Posttest</i> (peneliti: <i>Nonequivalent Control Group Design</i>)</li> </ul>

				- Metode: Tidak menggunakan <i>timeline</i>
4.	Ravita Insani	Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran <i>Powtoon</i> dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian Sidoarjo	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variabel X: Media <i>powtoon</i></li> <li>- Metode Penelitian : Kuantitatif eksperimen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variabel Y: Motivasi belajar (peneliti: hasil belajar kognitif)</li> <li>- Mata Pelajaran: PAI (peneliti: SKI)</li> <li>- Jenjang: SMP (peneliti: MA)</li> <li>- Lokasi: SMP Negeri 1 Krian Sidoarjo (peneliti: MAN 2 Kota Bandung)</li> <li>- Metode: Tidak menggunakan <i>timeline</i></li> </ul>
5.	Syahril Fajar, Cepi Riyana, dan Nadia Hanoum	Pengaruh Penggunaan Media <i>Powtoon</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Variabel X: Media <i>powtoon</i></li> <li>- Variabel Y: Hasil belajar</li> <li>- Metode Penelitian: Kuasi eksperimen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mata Pelajaran: IPS Terpadu (peneliti: SKI)</li> <li>- Jenjang: SMP (peneliti: MA)</li> <li>- Lokasi: SMPN 25 Kota Bandung (peneliti: MAN 2 Kota Bandung)</li> <li>- Fokus Variabel Y: Hasil belajar umum (peneliti: hasil belajar kognitif spesifik)</li> </ul>