

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan sebuah usaha dalam melahirkan serta mencetak generasi yang terdidik, dimulai dari taman kanak-kanak sampai dengan pendidikan tinggi. Seorang manusia dituntun dan di bina, baik secara pemikiran maupun secara tingkah laku, dengan itu banyak orang yang berfikir bahwa suatu pendidikan sudah menjadi bagian bagi setiap orang. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan dengan sengaja dan terencana dengan tujuan memotivasi, membina, membantu, dan membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga mencapai kualitas diri yang lebih baik (Salahuddin, 2011). Berdasarkan sudut pandang tersebut bahwa pendidikan adalah upaya yang perlu membentuk keadaan proses pembelajaran yang aktif. Ketika membentuk tujuan pembelajaran tersebut, maka ada beberapa elemen penting yang perlu dilakukan. Bagian dari komponennya adalah penggunaan metode pembelajaran yang sesuai. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila seluruh komponem dalam pembelajarannya dilaksanakan dengan baik dan sesuai.

Pembelajaran adalah cara hubungan komunikasi untuk menciptakan sebuah kondisi antara pendidik, peserta didik serta elemen lainnya secara kondusif sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran (Rusman, 2015). Pendidik harus dapat merumuskan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai, materi pokok dan pengalaman belajar serta keterampilan hidup apa yang akan dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar, memilih metode alat dan sumber belajar yang akan digunakan serta menetapkan langkah-langkah dan prosedur pembelajaran dengan demikian diharapkan hasil belajar dapat meningkat (Syarifudin, 2010). Menurut pemaparan para ahli di atas bahwa sebuah pembelajaran dapat menciptakan kondisi antara pendidik dan peserta didik berkomunikasi dengan menciptakan suasana yang baik dengan menerapkan suatu metode yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan di sampaikan.

Hasil belajar peserta didik memiliki arti sebagai perubahan tingkah laku. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotoris (Sudjana, 2002). Adapun hasil belajar merupakan perubahan perilaku peserta didik akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena mencapai penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam kegiatan belajar mengajar. (Purwanto, 2011). Menurut Sudjana (Kurniati, 2015) menyatakan bahwa hasil belajar merupakan suatu kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melakukan pengalaman belajar, hasil belajar dapat dibagi menjadi tiga: (1) kemampuan dan kebiasaan, (2) Pemahaman dan bimbingan, (3) Tingkah laku dan keinginan. Semakin berkualitas pendidikan suatu bangsa, diduga dapat menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu. SDM yang bermutu yaitu yang mempunyai wawasan dan dapat mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Sesuai dengan pemaparan tersebut bahwa untuk mencapai hasil belajar yang maksimal perlu adanya suatu dorongan yang menunjang proses pembelajaran berjalan sesuai dengan kebutuhan.

Sebagai seorang pendidik harus berusaha membuat mutu pendidikan menjadi lebih baik, mutu pendidikan yang tinggi akan memberikan landasan yang kuat bagi upaya peningkatan mutu pendidikan pada jenjang pendidikan yang selanjutnya, seorang pendidikpun merupakan faktor penentu kesuksesan setiap usaha pendidikan, maka hal ini menunjukkan betapa pentingnya seorang pendidik dalam dunia pendidikan. Namun yang terjadi masih banyak pendidik dalam melakukan pembelajaran menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Dikarenakan masih banyak pendidik yang belum memahami metode-metode yang ada di dalam dunia pendidikan. Padahal metode pembelajaran itu sendiri sebagai penunjang dalam proses pembelajaran yang dapat memberikan pengajaran kepada peserta didik secara maksimal. Sehingga peserta didik akan merasa senang dan proses belajar mengajar akan lebih menarik (Muhibbin, 2010).

Untuk mencapai keberhasilan dari hasil belajaran yang baik maka perlu adanya proses pembelajaran yang dirancang oleh peserta didik dengan maksimal. Artinya pendidik harus mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan efisien, selain itu pendidik dituntut menguasai konsep strategi, teknik penyajian, model dan

metode pembelajaran. Pentingnya penggunaan metode pembelajaran supaya proses pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan, serta membuat peserta didik dengan cepat menangkap ilmu yang disampaikan oleh pendidik.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan pada tanggal 13 dan 29 Januari 2022 di kelas VI MI 1 Condong, permasalahan yang ditemukan mengenai hasil belajar terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) masih rendah. Hal ini dibuktikan dari studi dokumen Penilaian Akhir Semester (PAS) dari 20 peserta didik, terdapat 8 peserta didik atau sekitar 40% yang tuntas dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan dari sekolah yaitu pada nilai 75 batas minimal KKM tersebut, dan sisanya 12 peserta didik atau sekitar 60% yang belum tuntas dari KKM. Kemudian setelah melakukan studi pendahuluan berupa wawancara terhadap pendidik kelas VI MI 1 Condong. Menurut pendidik kelas VI Ibu Syifa Fauziyah, S.Pd.I, menyatakan bahwa peserta didik tidak bisa fokus terhadap pembelajaran yang sedang di jelaskan oleh pendidik dikarenakan peserta didik merasa tidak diawasi sehingga masih ada yang mengobrol saat pembelajaran, ketika diberikan soal sering tidak paham terhadap soal yang diberikan oleh pendidik sehingga menyebabkan hasil tes yang diberikan setelah pembelajaran menghasilkan nilai di bawah KKM, masih ada yang malu-malu jika diminta maju kedepan untuk mengerjakan soal di papan tulis dan melakukan tes hafalan kedepan kelas sehingga membuat hasil belajar yang kurang maksimal. Dengan keadaan seperti ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik di sekolah tersebut sangat rendah.

Mengatasi masalah tersebut, perlu dilakukan suatu upaya untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dengan penggunaan metode pembelajaran yang sesuai. Metode pembelajaran merupakan suatu komponen yang sangat penting untuk diperhatikan, dikuasai dan diterapkan pendidik dalam setiap pembelajaran. Kekurang pahaman pendidik terhadap metode dan kekeliruan menggunakannya, akan berdampak negatif terhadap proses pembelajaran yang dilakukannya. Sehebat apapun penguasaan pendidik terhadap materi, jika metode yang digunakannya tidak tepat, maka proses pembelajaran akan kurang bermakna (Anwar, 2017).

Metode adalah suatu upaya kegiatan yang sudah disusun agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal (Trianto, 2011). Itu artinya metode dapat digunakan untuk menjalankan strategi yang telah ditetapkan. Penerapan metode pembelajaran yang sesuai dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan serta metode pembelajaran yang aktif adalah metode *Poster Comment*.

Metode *Poster Comment* merupakan salah satu metode mengomentari gambar dengan maksud mengajak peserta didik untuk memunculkan ide yang terkandung dalam gambar (Taha, 2017). Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan daya nalar yang luas dalam mengemukakan pendapat yang seluas-luasnya supaya peserta didik benar-benar merasa ikut ambil bagian dan berperan aktif dalam proses belajar mengajar.

Menurut Silberman (1996), metode *Poster Comment* merupakan metode presentasi alternatif yang bagus untuk memberi informasi kepada peserta didik secara cepat, memahami apa yang mereka bayangkan, dan memerintahkan pertukaran gagasan antar mereka. Teknik ini juga merupakan cara baru dan jelas yang memungkinkan peserta didik mengungkapkan persepsi dan perasaan mereka tentang topik yang tengah didiskusikan. Metode *Poster Comment* ini dipilih karena bisa memunculkan ide apa yang terkandung dalam suatu gambar. Gambar tersebut tentunya sesuai dengan materi, apabila ingatan dan pemahaman peserta didik terhadap materi tersebut telah meningkat dan peserta didik mampu menguasai materi, maka tujuan pembelajaran akan semakin mudah untuk dicapai. Metode ini juga mampu membangkitkan suasana belajar peserta didik dari pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif dan menyenangkan.

Metode *Poster Comment* ini dikembangkan dengan bantuan aplikasi *Powtoon*, sehingga membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran, membuat peserta didik merasa tidak bosan dan menjenuhkan terhadap metode dan bantuan aplikasi tersebut. Dalam penelitian ini aplikasi *Powtoon* dipergunakan sebagai media *visualisasi* artinya media yang dapat dilihat dengan panca indera. Media visual merupakan hal yang sangat penting untuk diperkenalkan dan dipergunakan oleh pendidik ketika membelajarkan peserta didiknya (Ida, 2009). Media *visualisasi* secara nyata mampu menciptakan pembelajaran yang lebih memuaskan

dibandingkan dengan membaca buku dan mendengar ceramah dari pendidik ketika proses belajar berlangsung (Miranda, 2021). Salah satu aplikasi guna menciptakan media visual adalah aplikasi *Powtoon*.

Aplikasi *Powtoon* merupakan animasi perangkat lunak mendasar pada fasilitas daring yang mengharuskan penggunaannya dengan cepat dan mudah membuat presentasi animasi dengan memanipulasi objek, memasukan gambar, memasukan transisi dan dapat juga memasukan rekaman suara penggunaannya, aplikasi *Powtoon* juga mampu dipergunakan oleh pendidik untuk menciptakan presentasi konten animasi yang dapat dilihat oleh peserta didik (Mershand, 2014).

Alasan dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Powtoon* bertujuan agar generasi milenial ini dapat diperkenalkan terhadap teknologi yang berkembang pesat di zaman sekarang, seperti diperkenalkannya sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran, sehingga peserta didik dapat mengetahui bahwa terdapat suatu aplikasi yang dapat digunakan untuk pembelajaran, bukan hanya aplikasi untuk bermain games saja yang mereka ketahui. Penggunaan media pembelajaran yang dipadupadankan, bervariasi dapat menumbuhkan keadaan proses pembelajaran yang aktif. Salah satu unsur itu sangat penting dalam proses pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dilakukan penelitian tindakan kelas pada peserta didik kelas VI di MI 1 Condong Kecamatan Jamanis dengan judul: **“Penerapan Metode *Poster Comment* Dengan Menggunakan Aplikasi *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Pada Materi Perkembangbiakan Tumbuhan dan Hewan (Penelitian Tindakan Kelas Terhadap Peserta didik Kelas VI Di MI 1 Condong Kecamatan Jamanis)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka pokok bahasan penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik sebelum diterapkannya metode *Poster Comment* dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan peserta didik kelas VI di MI 1 Condong?

2. Bagaimana gambaran proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Poster Comment* dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* peserta didik kelas VI di MI 1 Condong pada setiap siklus?
3. Bagaimana hasil belajar kognitif peserta didik setelah menerapkan metode *Poster Comment* dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan di kelas VI MI 1 Condong?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di jabarkan di atas, maka tujuan penelitian adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik sebelum menerapkan metode *Poster Comment* dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan peserta didik kelas VI di MI 1 Condong.
2. Untuk mengetahui gambaran proses pembelajaran dengan menerapkan metode *Poster Comment* dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* peserta didik kelas VI di MI 1 Condong pada setiap siklus.
3. Untuk mengetahui hasil belajar kognitif peserta didik setelah menerapkan metode *Poster Comment* dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan di kelas VI MI 1 Condong.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan mampu menyampaikan manfaat kepada seluruh pihak terkait selama penelitian dilakukan, diantaranya:

1. Secara Teoretis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori terkait hasil belajar kognitif peserta didik dengan menerapkan metode *Poster Comment* dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*.

2. Secara Praktis

a. Manfaat Bagi Peserta Didik

Dengan penggunaan metode *Poster Comment* dan aplikasi *Powtoon* diharapkan hasil belajar kognitif lebih baik, sehingga peserta didik dapat

lebih aktif dari mengamati, mengolah dan mengembangkan daya nalar sehingga dapat menyampaikan pendapatnya.

b. Manfaat Bagi Pendidik

Dengan penggunaan metode *Poster Comment* dan aplikasi *Powtoon* diharapkan dapat memberikan referensi atau inspirasi dalam proses mengolah pembelajaran, dapat mengolah teknologi contohnya berupa sebuah aplikasi, sehingga dapat memadupadankan dengan beberapa metode yang sesuai.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Dalam penelitian ini diharapkan mendapatkan pengetahuan yang luas dalam mengolah proses pembelajaran dan dapat mengetahui keberagaman metode pembelajaran sehingga dapat mengaplikasikannya ketika sudah terjun kedalam dunia pendidikan.

E. Kerangka Berfikir

Pada dasarnya pembelajaran di kelas pendidik yang selalu aktif saat pembelajaran, permasalahan dalam aspek penerapan metode pembelajaran yang tidak sesuai, sehingga sebagian besar dalam proses pembelajaran berlangsung pendidik yang selalu aktif saat pembelajaran, sehingga membuat peserta didik terasa mulai jenuh, bosan bahkan sampai mengantuk. Agar peserta didik tidak mengalami hal-hal tersebut, maka harus ada metode yang dapat membuat peserta didik bergerak aktif dengan menggunakan metode yang menarik dan sesuai. Tugas pendidik memilih berbagai macam metode pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien seperti metode pembelajaran *Poster Comment* dipadukan dengan menggunakan aplikasi *Powtoon*.

Dalam metode ini peserta didik diajak melihat gambar-gambar yang ditampilkan lewat LCD Proyektor yang telah dirancang oleh aplikasi *Powtoon* dengan menarik sehingga dapat menggali ide-ide yang mereka dapatkan, setelah melihat gambar yang telah disajikan, kemudian ide-ide tersebut mereka tuangkan kedalam tulisan atau disampaikan secara langsung. Dengan menerapkan metode *Poster Comment* dipadukan dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* ini akan membuat peserta didik aktif dan lebih kreatif saat proses pembelajaran karena

peserta didik disajikan gambar-gambar yang menarik dari aplikasi *Powtoon*. Sehingga hasil belajar kognitif peserta didik akan meningkat menjadi lebih baik.

Menurut Ahmad & N (2009) pada prinsipnya *poster* itu merupakan gagasan yang dicetuskan dalam bentuk ilustrasi gambar yang disederhanakan yang dibuat dalam ukuran besar, bertujuan untuk menarik perhatian, membujuk, memotivasi atau memperingatkan pada gagasan pokok, fakta atau peristiwa tertentu. Desain sebuah *poster* adalah perpaduan antara kesederhanaan serta dinamika. Berbagai warna yang mencolok dan kontras seringkali dipakai dalam *poster*.

Menurut Patmawati dalam penelitiannya yang telah dilakukan menyebut bahwa metode *Poster Comment* dapat dipergunakan sebagai alternative untuk menumbuhkan aktivitas belajar peserta didik. Metode *Poster Comment* ini salah satu bagian dari strategi pembelajaran aktif atau *active learning*. Metode ini bisa juga dikatakan sebagai metode mengomentari gambar, yang dimana suatu strategi yang digunakan pendidik dengan tujuan membawa peserta didik untuk memperkenalkan ide apa yang tercantum dalam suatu gambar (Yasin, 2008). Gambar itu tentu harus berhubungan dengan perolehan suatu kompetensi dalam pembelajaran.

Adapun menurut Silberman (1996) langkah-langkah model pembelajaran *Poster Comment* yaitu:

- 1) Pilihlah sebuah gambar atau *poster* yang ada kaitannya dengan topik bahasan yang akan dibahas.
- 2) Mintalah peserta didik mengamati terlebih dahulu gambar atau *poster* tersebut.
- 3) Mintalah peserta didik untuk berdiskusi secara berkelompok, kemudian mereka diminta memberikan komentar atau pendapat tentang gambar tersebut atau *poster* tersebut.
- 4) Peserta didik diminta untuk memberikan solusi atau rekomendasi berkaitan dengan gambar atau *poster* tersebut.

Maka dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran *Poster Comment* merupakan sebuah metode pembelajaran yang memiliki tujuan untuk mengembangkan peserta didik sehingga dapat menyampaikan pendapatnya

sendiri terhadap gambar atau *Poster* yang mereka amati. Selain itu juga metode *Poster Comment* adalah metode pembelajaran yang bagus untuk memberikan informasi kepada peserta didik dengan cepat, memahami apa yang mereka lihat, dan memerintahkan pertukaran gagasan antar mereka.

Animasi *Powtoon* memiliki berbagai animasi fitur yang menarik yaitu animasi tulis tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah. Selain itu juga aplikasi *Powtoon* ini dapat dijadikan media penyajian materi pembelajaran dengan aturan yang menarik, sehingga membuat peserta didik tidak jenuh dengan materi yang pendidik sampaikan. Populitas *Powtoon* dapat menciptakan hasil animasi movie yang menarik daripada dengan video pada biasanya. Aplikasi *Powtoon* jauh lebih efisien dan efektif untuk menampilkan materi video/gambar yang lebih hidup. Berdasarkan pemaparan diatas, bahwa aplikasi *Powtoon* bisa memberikan inovasi terbaru dalam aktivitas pembelajaran. Dalam pembelajaran yang menggunakan aplikasi *Powtoon*, keunggulan yang dirasakannya yaitu mampu menyajikan pesan pembelajaran secara ringkas dan praktis. Pendidik tidak perlu banyak menulis di papan tulis, tugas pendidik hanya menyampaikan materi dan menciptakan suasana belajar yang kontributif.

Penggunaan aplikasi *Powtoon* terhadap metode *Poster Comment* sesuai dengan langkah pertama metode *Poster Comment* yaitu, peserta didik diberikan *poster* sesuai dengan topik pada pembelajarannya. Perbedaanya dalam penelitian ini *poster* nya diganti oleh tayangan gambar dari hasil pengeditan di aplikasi *Powtoon* dengan menggunakan LCD Proyektor sehingga bisa diamati bersama-sama. Tayangan gambar tersebut hanya berupa gambar saja tanpa adanya suara maupun tulisan sehingga peserta didik hanya dapat melihat gambar saja. Sesuai dengan pengertian metode *Poster Comment* sendiri yaitu mengomentari gambar bahwa *poster* disana merupakan *poster* yang berupa gambar saja, sehingga mampu melatih peserta didik untuk mengemukakan pendapatnya atau mengomentari gambar tersebut dengan bebas sesuai apa yang mereka lihat mengenai *poster* yang mereka amati. Dengan penerapan metode *Poster Comment* serta dipadukan menggunakan aplikasi *Powtoon* ini dapat membimbing peserta didik untuk memasuki situasi yang

memberikan pengalaman dan kegiatan yang menarik yang dapat menimbulkan hasil belajar peserta didik meningkat pada akhirnya dapat memotivasi peserta didik.

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar atau bentuk perubahan tingkah laku yang diharapkan dalam proses pembelajaran di sekolah meliputi tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor (Hayati, 2013). Aspek-aspek kognitif meliputi perubahan dalam segi penguasaan pengetahuan atau ranah cipta; aspek afektif meliputi perubahan-perubahan dalam segi sikap, mental, perasaan, dan kesadaran atau ranah rasa dan aspek psikomotor meliputi perubahan-perubahan dalam bentuk tindakan motorik atau ranah. Berdasarkan ketiga ranah, kognitif tersebut yang menjadi objek penilaian hasil belajar oleh para pendidik di sekolah adalah ranah kognitif karena berkaitan dengan hasil belajar intelektual.

Menurut Taksonomi Bloom, yang dikutip (Sudjana, 2002), salah satu bentuk hasil belajar yang berorientasi kemampuan intelektual yaitu potensi kognitif yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

- 1) Pengetahuan
- 2) Pemahaman
- 3) Penerapan
- 4) Analisis
- 5) Sintesis
- 6) Evaluasi

Pembelajaran tematik di kelas VI memiliki beberapa tema, salah satunya tema 1 Selamatkan Makhluk Hidup. Dalam penelitian ini hanya menggunakan materi muatan IPA saja yaitu tentang perkembangbiakan tumbuhan dan hewan. Pembelajaran pada tingkat sekolah dasar diharapkan menggunakan pembelajaran salingtemas (sains, lingkungan, masyarakat) yang bertujuan untuk menumbuhkan konsep ilmiah sehingga dapat merancang dan menciptakan suatu karya ilmiah dari pengalaman belajar peserta didik (Sumartono, 2017).

Berdasarkan pemaparan di atas, maka metode *Poster Comment* dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* diharapkan dapat mempengaruhi hasil belajar

peserta didik pada materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan. Karena metode ini memiliki konsep penciptaan pembelajaran yang aktif dan berfokus pada peserta didik karena membutuhkan konsertasi penuh dan partisipasi dari peserta didik. Berdasarkan uraian di atas, maka kerangka berfikir dapat dituangkan dalam gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

F. Hipotesis

Diduga dengan menggunakan metode *Poster Comment* memakai aplikasi *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik pada materi perkembangbiakan tumbuhan dan hewan kelas VI MI 1 Condong.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Pada bagian hasil penelitian terdahulu membuat kajian hasil penelitian yang signifikan. Diperlukannya hasil penelitian sebelumnya untuk memastikan penelitian yang dilakukan saat ini asli, menunjukkan persamaan maupun perbedaan antara hasil penelitian yang terdahulu dengan penelitian yang akan dilaksanakan,

membantu peneliti untuk menemukan kajian yang sesuai. Untuk itu referensi yang diambil sebagai berikut:

1. Luluq Rahmawati. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung. 2019. Judul jurnal Penerapan Metode *Poster Comment* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak: Penelitian Tindakan Kelas di Kelas III MI Husainiyah Cicalengka Kabupaten Bandung. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum menggunakan metode *Poster Comment* masih rendah yaitu 65,46 dan ketuntasan klasikalnya adalah 13,33% sehingga nilai rata-rata peserta didik masih di bawah KKM. Setelah menggunakan metode *Poster Comment* dari siklus I ke siklus II terlaksana dengan baik. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan persentase aktivitas peserta didik dan pendidik pada setiap siklusnya. Rata-rata aktivitas pendidik pada siklus I sebesar 75% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 95%. Sedangkan aktivitas peserta didik pada siklus I sebesar 73,68% mengalami peningkatan pada siklus II sebesar 94,74%. Hasil belajar peserta didik pun meningkat ketika menggunakan metode *Poster Comment*. Hasil tersebut terlihat adanya peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan tes. Hasil belajar setelah menggunakan metode *Poster Comment* pada siklus I memperoleh nilai rata-rata 65,58 dengan ketuntasan klasikal 50%. Sedangkan pada siklus II memperoleh nilai rata-rata 85,92 dengan ketuntasan klasikal 97%. Hal tersebut terlihat dari adanya tes peningkatan hasil tes peserta didik. Maka dapat disimpulkan bahwa metode *Poster Comment* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran akidah akhlak di kelas III MI Husainiyah Cicalengka Kabupaten Bandung.
2. Faisal. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. 2017. Judul jurnal Pengaruh Penggunaan Metode *Poster Comment* terhadap Hasil Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran PAI Kelas VIII di SMP IT El-Hurriyah Cikarang Utara. Penelitian ini

menggunakan metode penelitian quasi eksperimen. Temuan hasil penelitian ini adalah adanya pengaruh penggunaan metode *Poster Comment* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Hal ini ditunjukkan dari hasil pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t diperoleh $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ ($3,80 \geq 2,042$) dengan taraf signifikansi 0,05%. Selain itu dilihat dari hasil perhitungan post-test kelas eksperimen yang menggunakan metode *Poster Comment* (nilai rata-rata 86,7) menunjukkan nilai yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah (nilai rata-rata 78). Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa metode mengajar *Poster Comment* berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI.

3. Tanete Riaja. Miftahul Janna Taha, Syamsuddin, Ainul Uyuni Taufiq. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar. 2018. Judul jurnal Pengaruh Metode *Poster Comment* Dengan Menggunakan Media Kartu Bergambar Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran Fisika Di SMPN 1. Dilihat dari tabel data keaktifan peserta didik kelas eksperimen sekitar 20% atau 3 peserta didik yang mendapatkan nilai 73-86 termasuk pada kategori tinggi, kemudian 80% atau 13 peserta didik mendapatkan nilai 80-100 termasuk pada kategori sangat tinggi dari jumlah peserta didik 15. Sedangkan pada kelompok *control* terdapat 60% dengan nilai 45-58 termasuk pada kategori rendah dengan 9 peserta didik dari 15 peserta didik, kemudian 40% atau 6 orang dengan mendapat nilai 59-72 dari 15 peserta didik terdapat di kategori sedang. Dengan hasil data yang telah dipaparkan diatas bahwa kelas *eksperimen* yang mengalami peningkatan dengan menggunakan metode *Poster Comment*.
4. Robiatul Adawiyah Nasution. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Tadris Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu Tahun 2019 M/ 1440 H. Judul Jurnal Peerapan Metode *Poster Comment* dalam Meningkatkan Keterampilan Berbicara Pada

Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta didik Kelas V Sekolah Dasar Negeri 42 Kota Bengkulu. Dengan menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas. Bahwa hasil penelitian ini dilihat dari perolehan nilai peserta didik pada siklus I presentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal 74,3 (70%) dan pada siklus ke II presentase ketuntasan mengalami peningkatan 79,6 (90%). Dan hasil observasi aktivitas pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia pada sub materi dengan metode *Poster Comment* melalui diskusi kelompok termasuk dalam kategori baik.

Adapun kesamaan pada penelitian ini terdapat pada penggunaan metode *Poster Comment*, sedangkan perbedaan dalam rencana penelitian ini dengan menggunakan perpaduan aplikasi *Powtoon* sehingga penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik.

