

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Upaya untuk membangun dan meningkatkan sifat sumber daya manusia harus terus dilakukan, apalagi ketika kita memasuki masa persaingan global yang semakin sengit seperti sekarang ini, maka bidang pendidikan sama sekali tidak dapat kita abaikan. Pendidikan merupakan salah satu hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan harus dirasakan oleh setiap individu, terlepas dari apakah pendidikan itu selesai secara formal maupun non formal. Kegiatan pendidikan formal salah satunya adalah sekolah yang di dalamnya terdapat kegiatan belajar mengajar antara guru dengan siswa. Pada dasarnya, belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku dalam diri manusia karena adanya komunikasi antara manusia dengan manusia dan antara manusia dengan sekitarnya sehingga mereka lebih siap untuk mengasosiasikan diri dengan lingkungannya (Siregar & Nara, 2014).

Sistem belajar merupakan cara yang dilakukan untuk mentransfer informasi dari pendidik ke peserta didik, pendidik bertindak sebagai fasilitator dan peserta didik berperan sebagai akseptor. Selain berperan menjadi orang yang mentransfer informasi kepada siswa, fasilitator juga berperan menjadi orang yang mengatur dalam kegiatan pembelajaran dan aktivitas siswa di dalam kelas. Ada dua faktor yang mempengaruhi proses belajar siswa, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang mempengaruhi pembelajaran siswa termasuk sikap, perspektif tentang kehidupan, perasaan senang dan kecewa, kebiasaan, dan pengalaman siswa. Sedangkan variabel luar yang mempengaruhi adalah rangsangan dari luar diri siswa yang melalui indera yang dimilikinya, khususnya pendengaran dan penglihatan. (Anjar, 2015). Kedua faktor tersebut dapat mempengaruhi terhadap pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

Mewujudkan tujuan pembelajaran di sekolah merupakan salah satu tugas dari seorang pendidik dengan cara mengembangkan media dan strategi pembelajaran secara aktif dan variatif. Dilakukannya pengembangan tersebut

memiliki tujuan untuk menciptakan suatu kondisi pembelajaran yang dapat mempengaruhi kondisi peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar dengan menyenangkan serta dapat meraih prestasi secara maksimal dalam hasil belajar (Rizky Irmadhani, dkk, 2019).

Hasil belajar menjadi salah satu tolak ukur dalam menentukan keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Hasil belajar didefinisikan sebagai perubahan tingkah laku seseorang yang diakibatkan oleh belajar. Perubahan yang terjadi akibat belajar itu diupayakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu solusi untuk mencapai tujuan dan hasil belajar adalah dengan penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan harus menarik perhatian dan minat siswa sehingga siswa merasa semangat dalam belajar.

Pemanfaatan media pembelajaran pada tahap pengarahannya akan sangat membantu kelangsungan pembelajaran dalam penyampaian pesan, dan isi pembelajaran. Selain membangkitkan minat siswa, media pembelajaran dapat membantu mengembangkan pemahaman siswa lebih lanjut dan pendidik dapat menyampaikan topik dengan cara yang padat dan menarik (Hitler, 2014).

Oleh karena itu, pada saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) terus berupaya diberdayakan dan dikembangkan dalam pemanfaatan hasil teknologi untuk bidang pendidikan. Para pengajar dituntut untuk dapat menggunakan alat-alat atau media yang disediakan oleh pihak sekolah sehingga tidak menutup sebuah kemungkinan bahwa alat-alat atau media tersebut harus sesuai dengan perkembangan zaman. Guru sebagai pengajar sekurang-kurangnya diharapkan dapat menerapkan media pembelajaran yang efektif serta efisien. Mengingat hal itu, PC saat ini telah berperan sebagai media dalam proses pembelajaran, yakni media pembelajaran yang bersifat multimedia (campuran berbagai komponen media seperti tulisan, gambar, animasi, dan video) dapat menyajikan topik dengan lebih menarik.

Sebagai salah satu contoh perkembangan teknologi, *microsoft power point* dijadikan sebagai sarana atau media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas-fasilitas yang tersedia di dalamnya dan penggunaan *microsoft power point* disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. *Microsoft power point*

digunakan karena merupakan pemrograman yang dapat menampilkan multimedia dengan cara yang menarik, mudah dibuat, mudah digunakan, dan murah. (Susiliana & Riyana, 2008). Aplikasi *microsoft power point* memberikan fasilitas slide untuk menampung pokok-pokok pembicaraan yang akan disampaikan kepada siswa, salah satunya untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam di sekolah.

Pendidikan Agama Islam menjadi salah satu mata pelajaran yang menjadi aspek penting dan harus dipelajari oleh siswa dikarenakan pendidikan agama Islam merupakan proses penanaman nilai-nilai Islam dengan pendidikan yang dilaksanakan secara berulang dengan tujuan untuk menciptakan manusia yang berakhlakul karimah serta taat terhadap ajaran Islam. Adapun tujuan pendidikan agama Islam di sekolah antara lain untuk menumbuhkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan, dan pengalaman siswa dalam agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang keimanannya, ketakwaannya, dan dalam berbangsa bernegara.

Oleh sebab itu pendidikan agama Islam memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan seorang muslim. Dengan adanya pendidikan agama Islam, siswa dapat meningkatkan keimanan dan ketakwaan kepada Allah SWT, serta memiliki akhlak dan sikap yang mulia dalam kehidupan sehari-hari untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Dalam upaya untuk mempermudah peserta didik dalam mempelajari dan memahami pendidikan agama Islam maka digunakan dan dibuatkan media pembelajaran menggunakan *power point*.

Berdasarkan penelitian awal, peneliti telah melakukan observasi terhadap kegiatan belajar mengajar di SMK IT Bustanul Arifin dan diperoleh informasi bahwa guru pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X telah berupaya meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan memanfaatkan teknologi komputer dengan baik yang berupa *power point* sebagai media pembelajaran dan telah menerapkan media *power point* dengan langkah-langkah yang tepat yaitu: 1) Tahap persiapan dengan menyiapkan materi, media, ruangan, peralatan dan peserta didik sebelum pembelajaran dimulai, 2) Tahap pelaksanaan yaitu memberikan pelajaran dengan menggunakan media *power point*, 3) Tahap evaluasi dengan mengevaluasi

hasil belajar peserta didik serta menerangkan hal-hal yang belum jelas, dan 4) Tahap tindak lanjut yaitu dengan melaksanakan kegiatan-kegiatan yang mengarah kepada pemahaman lebih mendalam terkait materi yang dibahas. Walaupun tahapan tersebut sudah dilaksanakan dengan baik, dalam kenyataannya masih terdapat persoalan, hal tersebut dapat terlihat dari hasil belajar peserta didik yang masih berada di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu sebanyak 19 siswa dari 23 yang memiliki nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal, data tersebut diperoleh dari hasil penilaian tengah semester (PTS) pada semester ganjil. Berdasarkan hasil data tersebut telah menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam belum sesuai seperti yang diharapkan.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis hendak melakukan penelitian dalam bentuk skripsi yang dituangkan dalam judul: PENGGUNAAN MEDIA ANIMASI MICROSOFT POWER POINT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PAI PESERTA DIDIK (Penelitian pada Siswa Kelas X SMK IT Bustanul Arifin Bandung Barat).

B. Rumusan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang penelitian, maka beberapa rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Apa desain media pembelajaran media animasi *microsoft power point* pada materi meneladani perjuangan dakwah Rasulullah saw. di Mekah dan Madinah ?
2. Bagaimana pelaksanaan animasi *microsoft power point* pada mata pelajaran PAI pada siswa kelas X SMK IT Bustanul Arifin Bandung Barat materi meneladani perjuangan dakwah Rasulullah saw. di Mekah dan Madinah?
3. Bagaimana hasil belajar peserta didik kelas X SMK IT Bustanul Arifin Bandung Barat sebelum penggunaan animasi *microsoft power point* pada materi meneladani perjuangan dakwah Rasulullah saw. di Mekah dan Madinah?
4. Bagaimana peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X SMK IT Bustanul Arifin Bandung Barat setelah penggunaan animasi *microsoft*

power point pada materi meneladani perjuangan dakwah Rasulullah saw. di Mekah dan Madinah?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini antara lain:

1. Untuk mendeskripsikan desain media pembelajaran animasi *microsoft power point* pada materi meneladani perjuangan dakwah Rasulullah saw. di Mekah dan Madinah.
2. Mendeskripsikan pelaksanaan animasi *microsoft power point* pada mata pelajaran PAI di kelas X SMK IT Bustanul Arifin Bandung Barat materi meneladani perjuangan dakwah Rasulullah saw. di Mekah dan Madinah.
3. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas X sebelum penggunaan animasi *microsoft power point* pada materi meneladani perjuangan dakwah Rasulullah saw. di Mekah dan Madinah.
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X setelah penggunaan animasi *microsoft power point* pada materi meneladani perjuangan dakwah Rasulullah saw. di Mekah dan Madinah.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dibagi ke dalam dua bagian sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis berupa pengetahuan tentang upaya meningkatkan hasil belajar PAI peserta didik menggunakan media animasi *microsoft power point*, serta bermanfaat sebagai dukungan pemikiran dalam dunia pendidikan khususnya pada dunia pendidikan Islam.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan sumbangan dalam usaha meningkatkan mutu serta efektivitas dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat berperan sebagai masukan untuk guru pelajaran pada lembaga tersebut.

c. Bagi Peneliti

Berharap penelitian ini dapat menambah wawasan bagi peneliti dan dapat menjadi referensi bagi peneliti dalam melakukan penelitian selanjutnya.

E. Kerangka Berpikir

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang memiliki arti pengantar atau perantara. Arti secara umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi.

Media menjadi salah satu komponen dalam pembelajaran. Pemanfaatan media seharusnya menjadi bagian yang mendapatkan perhatian dalam setiap kegiatan pembelajaran. Banyak jenis dan macam media yang dapat dipilih, dikembangkan, serta dimanfaatkan sesuai dengan kondisi, waktu, biaya maupun tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Setiap media memiliki karakteristik tertentu yang perlu kita pahami sehingga kita dapat memilih media yang sesuai dengan kebutuhan dan kondisi di lapangan.

Salah satu media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yaitu *microsoft power point*. *Microsoft power point* adalah salah satu bagian dari keluarga *microsoft office*. *Power point* merupakan sebuah *software* yang dirancang khusus untuk kegiatan presentasi, selain itu *microsoft power point* merupakan media pembelajaran yang berbasis multimedia.

Adapun agar media pembelajaran yang telah dipilih dapat digunakan secara efektif dan efisien, maka menempuh langkah-langkah secara sistematis. Langkah-langkah untuk menerapkan media *microsoft power point* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

- a. Guru mempersiapkan diri atas penggunaan materi pembelajaran.
- b. Guru menyiapkan media.
- c. Guru menyiapkan ruangan dan peralatan.
- d. Guru menyiapkan peserta didik.

2. Pelaksanaan
 - a. Guru memberikan pelajaran
 - b. Guru menggunakan media pembelajaran.
3. Evaluasi
 - a. Guru melaksanakan evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik selama proses dan setelah kegiatan pembelajaran.
 - b. Guru menerangkan hal-hal yang belum jelas.
4. Tindak lanjut

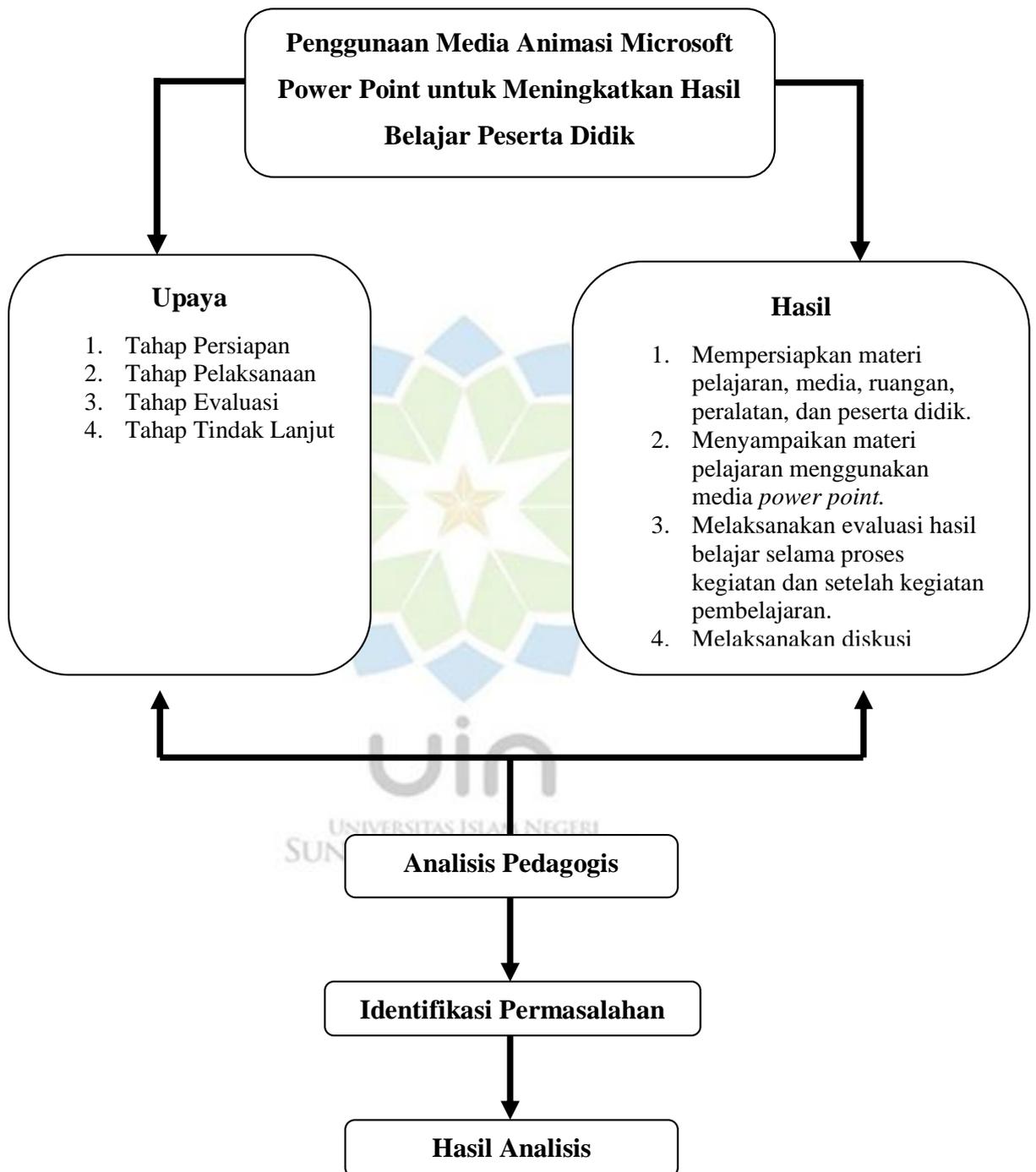
Guru mengadakan kegiatan-kegiatan yang mengarah kepada pemahaman lebih luas dan mendalam mengenai materi yang bersangkutan.

Adapun Ida A Ananda (Sukirman, 2012) menjelaskan beberapa hal yang harus diperhatikan saat menggunakan *power point* dalam kegiatan pembelajaran di sekolah:

1. Mencoba kembali rangkaian slide yang sudah dibuat sebelum presentasi.
2. Penggunaan dan pemilihan kata, menjaga penampilan, dan penggunaan suara harus diperhatikan dengan baik selama presentasi.
3. Guru menyediakan waktu untuk tanya jawab setelah presentasi.

Oleh karena itu kerangka pemikiran yang akan peneliti lakukan adalah bagaimana penggunaan media animasi *microsoft power point* (variabel X) terhadap hasil belajar PAI peserta didik (variabel Y).

Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir



F. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian dinyatakan dengan bentuk kalimat pernyataan. Karena

jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data sehingga dikatakan sebagai jawaban sementara. Maka hipotesis juga dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik (Sugiyono, 2017)

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah (H_a): terdapat pengaruh secara signifikan dari penggunaan media animasi *microsoft power point* terhadap hasil belajar peserta didik dalam pelajaran PAI pada materi meneladani perjuangan dakwah Rasulullah saw. di Mekah dan Madinah.

Untuk menguji hipotesis di atas, digunakan uji t berpasangan, uji t dihitung dengan menggunakan SPSS. Apabila nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* sehingga H_a diterima dan H_0 ditolak, namun apabila nilai signifikansi (2-tailed) $> 0,05$ sehingga dapat diartikan bahwa tidak ada perbedaan secara signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* sehingga H_a ditolak dan H_0 diterima.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Beberapa hasil penelitian yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti antara lain:

1. Penelitian oleh Ari Metalin Ika Puspita, dkk. Dari STKIP PGRI Trenggalek dengan judul *Keefektifan Media Pembelajaran Power Point Interaktif untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Pada tahun 2020. Berdasarkan hasil penelitiannya sebagai berikut : berdasarkan data yang didapatkan dari hasil belajar siswa berdasarkan data pretest dan posttest yaitu siswa yang memperoleh nilai 91-100 pada pre-test tidak ada atau 0% sedangkan pada post-test sebanyak 1 siswa atau 5%. Kemudian siswa yang memperoleh nilai 81-90 pada pre-test sebanyak 1 siswa atau 5% sedangkan pada post-test sebanyak 11 siswa atau 55%. Siswa yang memperoleh nilai 71-80 pada pre-test tidak ada atau 0% sedangkan pada post-test sebanyak 8 siswa atau 40%. Siswa yang memperoleh nilai 60-70 pada pre-test sebanyak 4 siswa atau 20% sedangkan pada post-test tidak ada atau 0%. Siswa yang memperoleh nilai 00-51 pada

pre-test sebanyak 6 siswa atau 30% sedangkan pada post-test tidak ada atau 0%. Dengan demikian, adanya pengaruh yang signifikan yang disebabkan oleh penerapan media pembelajaran microsoft Power Point terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.

2. Penelitian oleh Ade S. Permadi dan Febriana Mentari, dari Universitas Muhammadiyah Palangkaraya. Dengan judul *Penerapan Media Pembelajaran Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 1 Kahayan Kaula*. Pada tahun 2020. Penelitiannya memberikan hasil sebagai berikut: perolehan nilai peserta didik pada saat pra tindakan sampai pada posttest siklus I dan siklus II. Hasil pretest sebesar 19%, posttest siklus I sebesar 62%, posttest siklus II memperlihatkan adanya peningkatan dengan mendapatkan ketuntasan klasikal sebesar 100%. Dari hasil tersebut berarti terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik menggunakan microsoft power point pada mata pelajaran IPA di SMP.
3. Penelitian oleh Nova Maiya. Dari Universitas Negeri Gorontalo, dengan judul *Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Penggunaan Media Microsoft Power Point pada Materi Sumber Daya Alam di Kelas V SDN No.25 Duingi Kota Gorontalo*. Pada tahun 2015. Hasil penelitiannya adalah sebagai berikut: Pada pembelajaran siklus I hasil belajar siswa didapatkan data bahwa dari jumlah siswa keseluruhan 31 terdapat 11 orang hasil belajar siswa yang belum tuntas atau 35.48% dan terdapat 20 orang hasil belajar siswa yang tuntas atau 64.51%. hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa belum mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan dan dilanjutkan pada tindakan siklus selanjutnya (siklus II). Pada hasil tindakan siklus II terjadi peningkatan dari jumlah siswa keseluruhan 31 orang terdapat 26 orang hasil siswa yang tuntas atau 83.87% dan terdapat 5 orang hasil belajar peserta didik yang tidak tuntas atau 16.12%. Dengan demikian, berdasarkan capaian yang diperoleh siswa maka dipahami bahwa melalui menggunakan media microsoft power point dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

4. Penelitian oleh Srimaya. Dari STKIP Yapim Maros, berjudul *Efektivitas Media Pembelajaran Power Point untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa*. Tahun 2017. Hasil dari penelitian tersebut sebagai berikut: rata-rata nilai siswa menggunakan microsoft power point pada siklus I adalah 47,52 dan nilai rata-rata siswa pada siklus II adalah 79,92. Dapat diketahui berdasarkan hasil dari penelitian tersebut diketahui bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan media Microsoft Power Point.

Berbeda dengan penelitian-penelitian tersebut, maka penelitian ini membahas tentang penggunaan animasi dalam software *microsoft power point* yang diterapkan pada siswa kelas X SMK IT Bustanul Arifin pada mata pelajaran PAI. Pada penelitian ini, penulis menjadikan media *microsoft power point* sebagai media pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PAI dengan tujuan untuk membuktikan apakah media pembelajaran *microsoft power point* pada mata pelajaran PAI materi meneladani perjuangan dakwah Rasulullah saw. di Mekah dan Madinah berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga penelitian ini dilaksanakan untuk melengkapi penelitian terdahulu dan sekaligus memperluas teori yang sudah ada.