

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Proses pendidikan di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor di antaranya adalah adanya Sumber Daya Manusia, meliputi kualitas kepala sekolah, pendidik, peserta didik, staf administrasi sekolah, serta sarana dan prasarana. SDM yang berkualitas akan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih baik, meningkatkan keterampilan peserta didik, dan mengembangkan metode serta media pengajaran yang inovatif. Seorang kepala sekolah mempunyai peran sebagai *educator* dengan merencanakan, melaksanakan, menilai hasil pembelajaran, membimbing, penanggung jawab sekaligus pengawas dilingkungan sekolah. Pendidik yang bertugas untuk mengajar memiliki karakteristik kepribadian yang berpengaruh terhadap keberhasilan pengembangan SDM. Selain hal itu, sarana prasarana atau fasilitas diperlukan untuk mendukung dan menunjang semua kegiatan yang ada di sekolah baik itu kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Hal-hal di atas saling berhubungan untuk memaksimalkan keberhasilan pengembangan peserta didik.

Pendidik yang berkualitas memiliki dampak yang besar dalam membentuk lingkungan belajar yang kondusif. Mereka tidak hanya mengajar, tetapi juga menjadi contoh dan motivator bagi peserta didik. Keterampilan seorang pendidik dalam mengelola kelas, menyampaikan materi secara menarik, dan memahami kebutuhan individu peserta didik dapat berpengaruh besar terhadap prestasi akademik dan pengembangan karakter.

Peserta didik yang berperan aktif dalam proses belajar juga merupakan elemen penting. Motivasi, ketekunan, dan keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar akan mempengaruhi hasil akhir. Keterampilan peserta didik juga dapat ditingkatkan melalui pendekatan pembelajaran yang inovatif dan metode pengajaran yang relevan dengan perkembangan zaman. Dalam dunia

pembelajaran, minat peserta didik adalah pendorong utama yang memengaruhi seberapa dalam mereka terlibat dalam proses belajar. Setiap peserta didik memiliki minat yang berbeda terhadap subjek atau topik tertentu. Ada yang merasa antusias pada matematika, sementara yang lain lebih tertarik pada seni atau sains.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah secara signifikan berbagai aspek kehidupan manusia. Dalam beberapa dekade terakhir, TIK telah melampaui batasan-batasan yang ada sebelumnya dan memainkan peran yang semakin penting dalam hampir semua bidang kehidupan, termasuk di dalamnya dalam aspek pendidikan.

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan agama Islam yang pertama adalah penyediaan fasilitas yang berkualitas baik bagi pendidik maupun peserta didik. Fungsi kedua dari teknologi adalah untuk menghadapi dan membantu pendidik dan peserta didik dalam menyelesaikan masalah pembelajaran. Teknologi dapat membantu para pendidik menjadi lebih efektif dalam kegiatan belajar mengajarnya, yang merupakan fungsi ketiganya. Fungsi teknologi yang keempat adalah mampu membawa kemajuan dalam Pendidikan Agama Islam (Salsabila, et.al., 2022).

Allah SWT menekankan pentingnya membaca dan mencari pengetahuan, dalam konteks modern, membaca tidak hanya berarti membaca teks, tetapi juga meneliti, mempelajari, dan memahami berbagai aspek teknologi. Teknologi, sebagai hasil dari pengetahuan dan pembelajaran yang terus-menerus, sangat erat kaitannya dengan perintah ini. Hal ini sesuai dengan firman Allah SWT dalam Q.S al-Alaq ayat 1-5 sebagai berikut

أَفْرَأْ بِأَسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ٢ أَفْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ ٣ الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ
٤ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ٥

Artinya: "Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah

Yang Mahamulia, Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya."

Menurut penafsiran M. Quraish Shihab, awalnya, "*Iqra*" bermakna membaca atau mengumpulkan informasi. Membaca kemudian dipandang sebagai pelaksanaan perintah, yang tidak terbatas pada teks tertulis sebagai objek bacaan, melainkan mencakup berbagai objek dalam konteks kehidupan sehari-hari. Menurut penafsiran ini, makna "*bismi*" sebenarnya serupa, yaitu bahwa dengan menyebut nama Tuhan, harus dilakukan dengan baik dalam berbagai konteks. Kata "*khalafa*" menunjukkan bagaimana bahasa bisa memiliki berbagai arti, seperti "menciptakan dari ketiadaan" dan "menciptakan tanpa batas". "Ukur, sempurnakan, atur, dan buat" adalah contoh-contoh lain. Dalam tafsir Quraish Shihab dalam Dozan (2020), kata ini menggambarkan keagungan Allah SWT dalam penciptaan-Nya. Sebagai "*iqra*", objek umum dari kata "*khalafa*" dalam ayat ini, dapat disimpulkan bahwa teknologi tidak dapat dipisahkan dari ilmu pengetahuan, yang Allah SWT perintahkan untuk dibaca dan diperhatikan dalam alam sekitar kita. Dengan demikian, membaca Surah Al-Alaq mengajarkan kita untuk menggunakan teknologi karena manusia akan melakukan penelitian.

Dalam zaman kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat saat ini, pendidik diharapkan untuk menjalankan tugas mereka dengan profesionalisme dalam mengadopsi perkembangan TIK tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini, perkembangan TIK akan berpengaruh dan memperkaya proses pembelajaran, selain dari penggunaan beragam sumber dan media pembelajaran seperti buku teks, modul, presentasi visual, film, video, televisi, slide, konten dengan tautan, serta internet.

Media merupakan alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Menurut (Yunus Nasma) media pendidikan adalah alat (sarana) komunikasi seperti koran, radio, televisi,

film, poster, spanduk dan lain-lain yang dapat dipakai sebagai penghubung perantara dalam pendidikan. (Hidayah et al., 2020)

Media-media ini tidak hanya memperkaya pengalaman belajar peserta didik, tetapi juga memfasilitasi berbagai gaya belajar, karena setiap individu memiliki cara belajar yang berbeda-beda, media pembelajaran memungkinkan pendidik untuk mempresentasikan materi dengan cara yang lebih menarik dan sesuai dengan gaya belajar masing-masing peserta didik. Media pembelajaran juga dapat merangsang pemahaman yang lebih dalam karena memanfaatkan berbagai indera visual, auditori, kinestetik untuk menyampaikan informasi.

Proses pendidikan akan berjalan dengan baik apabila tercipta komunikasi timbal balik antara semua pihak yang terlibat, seperti pendidik, peserta didik, orang tua dan masyarakat. Hal ini sesuai dengan UUD Republik Indonesia tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional no 20 yang berbunyi “ Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar” (Undang-Undang Sisdiknas, 2003).

Interaksi yang dimaksudkan di atas meliputi kolaborasi, umpan balik, motivasi dan keterlibatan. Dengan memahami dan memanfaatkan interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan yang kondusif, proses pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan bermakna. Teknologi juga memainkan peran penting dalam meningkatkan aksesibilitas dan kualitas interaksi ini, memungkinkan pembelajaran yang lebih fleksibel dan adaptif.

Proses kegiatan belajar pada mata pelajaran PAI, biasanya seorang pendidik dalam hal ini guru hanya menggunakan media buku teks. Peserta didik biasanya ditekankan untuk membaca dan menulis buku teks atau modul buku PAI. Meskipun buku teks dapat memberikan informasi dan teori yang penting, namun beberapa peserta didik menganggapnya monoton karena hanya terdiri dari teks yang panjang dan kurang interaktif. Buku teks biasanya memberikan

informasi secara tulisan dan gambar, dengan sedikit interaksi langsung dengan peserta didik. Hal ini dapat membuat pembelajaran terasa monoton dan kurang menarik, terutama bagi peserta didik yang lebih responsif terhadap metode pembelajaran yang lebih interaktif. Buku teks cenderung memberikan informasi secara terstruktur dan sistematis, dengan sedikit ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kreativitas mereka sendiri. Pembelajaran PAI yang efektif juga membutuhkan eksplorasi ide-ide baru, pemikiran kritis, dan diskusi. Ini dapat menjadi tantangan ketika peserta didik hanya bergantung pada buku teks sebagai sumber informasi utama.

Oleh karenanya, kreativitas pendidik dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap pemahaman peserta didik. Ketika seorang pendidik membuat model pembelajaran yang kreatif dan inovatif, peserta didik cenderung lebih tertarik dan terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, seiring berkembangnya era digital hendaknya pendidik beradaptasi dan berinovasi dalam membuat media yang akan dijadikan sebagai alat untuk mengajar. Salah satu yang bisa pendidik gunakan untuk membuat media pembelajaran adalah dengan menggunakan Powerpoint Interaktif. Media PPT (Presentasi Powerpoint) interaktif adalah salah satu inovasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan efektivitas presentasi. Dibandingkan dengan presentasi Powerpoint tradisional yang hanya berfokus pada tampilan statis, media PPT interaktif memungkinkan interaksi langsung antara pembicara dan audiens.

Indikator berhasilnya suatu pembelajaran salah satunya dengan menggunakan hasil belajar. Hairun menjelaskan hasil belajar merupakan pengukuran yang dilakukan terhadap proses belajar yang telah dilakukan (Hairun 2020). Melalui hasil belajar, keberhasilan proses pembelajaran yang telah berlangsung dapat diamati. Menurut Sudjana, hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki atau dikuasai peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana 2009) Peningkatan hasil belajar peserta didik

dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang mana salah satunya adalah faktor motivasi belajar peserta didik. Dalam upaya peningkatan hasil belajar dan kualitas pembelajaran berbagai upaya harus dilakukan diantaranya dengan peningkatan motivasi belajar.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilaksanakan pada hari sabtu, 8 Desember 2023 melalui wawancara dengan salah satu pendidik di SMK Gema Nusantara 5, Ibu Rohayati, S.Pd pembelajaran di SMK Gema Nusantara 5 sudah cukup baik, hal ini dikarenakan pihak sekolah selalu mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan matang, pelaksanaan sesuai dengan teori, dan evaluasi yang tepat sasaran. Pihak sekolah selalu memberikan upaya terbaik memaksimalkan proses pembelajaran di SMK Gema Nusantara di antaranya :

- a. Menyediakan teknologi yang menunjang seperti infocus untuk mempermudah pendidik ketika hendak memberikan materi kepada peserta didik.
- b. Memberikan pelatihan Training Guru Abad 21 (TGA) meliputi keterampilan-keterampilan yang harus dikuasai pendidik dalam Abad 21
- c. Menggunakan media yang kreatif di antaranya adalah penggunaan media audio visual.

Media audio visual yang digunakan di sekolah tersebut memang tergolong cukup untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik hal ini dikarenakan pemakaiannya yang tidak membosankan serta hasil dan informasi yang cenderung lebih mudah dan jelas untuk dimengerti. Akan tetapi, penggunaan media audio visual yang terus menerus digunakan dapat saja menimbulkan kebosanan. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa hasil belajar di SMK Gema Nusantara menggunakan media audio visual masih berada pada angka 65-70, hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar selama menggunakan media audio visual masih berada di bawah KKM yang ditetapkan yaitu 75. Hasil belajar yang masih tergolong cukup ini dipengaruhi oleh

beberapa faktor, salah satu faktor yang memengaruhi adalah motivasi belajar peserta didik, hal ini dapat dilihat dari perilaku peserta didik yang cenderung tidak memperlihatkan indikator motivasi belajar, seperti kehadiran peserta didik yang kurang, keaktifan peserta didik mengikuti pelajaran PAI yang masih kurang, serta perhatian peserta didik yang tidak tertuju pada guru ketika menerangkan mata pelajaran. Penulis ingin melakukan pengayaan variasi media lain yang sepadan dengan media audio visual. Salah satu alternatif yang diinginkan penulis adalah media powerpoint interaktif. Media ini dipilih karena menurut salah satu sumber, media powerpoint interaktif ini mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Hikmah, 2020).

Media powerpoint interaktif ini memberikan kegiatan seperti pertanyaan dan jawaban yang interaktif, hyperlink menu, simulasi/demonstrasi berupa penggunaan animasi, video atau elemen interaktif lainnya, permainan edukatif, animasi dan sesi tanya jawab interaktif. Fakta ini mampu menunjukkan kesamaan antara media pembelajaran audio visual dan media powerpoint interaktif. Pada kenyataannya, media powerpoint interaktif ini belum digunakan, padahal menurut literatur media powerpoint interaktif dapat meningkatkan minat belajar peserta didik di SMA Negeri 1 Bumiayu. Dari proses pembelajaran yang sudah diterapkan menggunakan media powerpoint interaktif di SMA Negeri 1 Bumiayu sudah mencapai hasil yang memuaskan yaitu dengan meningkatnya minat belajar peserta didik, karena pada dasarnya ketika minat belajar peserta didik baik maka akan berpengaruh terhadap hasil belajarnya, sama halnya dengan penggunaan media audio visual di SMK Gema Nusantara 5. Persoalannya, apakah media powerpoint interaktif yang diterapkan di SMA Negeri 1 Bumiayu akan sama bagusnya ketika diterapkan di SMK Gema Nusantara 5? kedua, apakah media powerpoint interaktif akan lebih baik dibanding media audio visual yang telah diterapkan di SMK Gema Nusantara 5? Untuk menjawab hal tersebut maka penulis akan melakukan quasi

eksperimen dengan menerapkan media powerpoint interaktif sebagai alternatif media pembelajaran di SMK Gema Nusantara 5 khususnya dalam mata pelajaran PAI.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan Media Powerpoint Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI (Penelitian Quasi Eksperimen pada Peserta didik Kelas XI SMK Gema Nusantara 5 Kabupaten Bandung Barat)”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka rumusan masalah penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media powerpoint interaktif pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMK Gema Nusantara 5 Kabupaten Bandung Barat?
2. Bagaimana motivasi belajar peserta didik di kelas XI SMK Gema Nusantara 5 Kabupaten Bandung Barat?
3. Sejauh mana peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media powerpoint interaktif pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMK Gema Nusantara 5 Kabupaten Bandung Barat?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diuraikan tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan media powerpoint interaktif pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMK Gema Nusantara 5 Kabupaten Bandung Barat.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik di kelas XI SMK Gema Nusantara 5 Kabupaten Bandung Barat.

3. Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media powerpoint interaktif pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMK Gema Nusantara 5 Kabupaten Bandung Barat.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dilakukannya penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat bagi beberapa pihak untuk masa sekarang maupun dimasa yang akan datang, di antaranya:

- a. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini berguna bagi pengembangan keilmuan pendidikan islam, memberikan ilmu pengetahuan yang senantiasa terus mengalami kemajuan dan perubahan khususnya mengenai media powerpoint interaktif seagai sarana untuk memaksimalkan proses pembelajaran. Serta untuk memberikan pemikiran informasi teori bagi penelitian sejenis pada masa yang akan datang dan bias dijadikan referensi, perbandingan oleh peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan penelitian ini.

- b. Manfaat Praktis

- a) Bagi peserta didik

Sebagai motivasi untuk meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran salah satunya dengan penggunaan media yang bervariasi di antaranya adalah media powerpoint interaktif.

- b) Bagi Pendidik

Sebagai informasi, dan inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

- c) Bagi Sekolah

Sebagai sumber referensi dan bahan informasi bagi sekolah untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran.

E. Kerangka Berpikir

Media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan sebagai bahan untuk menyiarkan sebuah pesan atau informasi. Media berasal dari kata latin, yang merupakan bentuk jamak dari “*medium*”, yang secara harfiah mempunyai arti “perantara” atau “pengantar” yaitu perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*).

Media memiliki peran yang sangat penting bagi setiap lapisan masyarakat, seperti mampu mengedukasi, memberi informasi, menghibur, membangun opini public bahkan mampu memengaruhi perubahan sosial, termasuk di dalamnya dalam sistem pendidikan di Indonesia. Dalam dunia pendidikan, media dijadikan sebagai alat yang kuat untuk memfasilitasi pembelajaran serta membantu peserta didik untuk memahami konsep konsep yang sulit. Setiap benda yang digunakan sebagai alat untuk mengajar dan dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari pembelajar kepada orang yang menerima atau sebaliknya disebut media pembelajaran. Hal itu meliputi benda, peristiwa, orang atau kombinasi dari semua dapat dijadikan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang mendukung proses belajar mengajar dengan memperjelas pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien. Hasil belajar, yang merupakan evaluasi terhadap pengetahuan, sikap, dan keterampilan peserta didik serta perubahan perilaku yang terjadi setelah mengikuti proses pembelajaran, diberikan dalam bentuk penilaian. Sebagai sumber belajar, media pembelajaran berperan dalam menyampaikan pesan dan informasi dari pendidik kepada peserta didik, memperkaya materi pembelajaran, dan membantu membentuk pengetahuan peserta didik (Nurrita, 2018). Media pembelajaran, baik dalam bentuk perangkat keras (Hardware) maupun perangkat lunak (Software), berperan sebagai sarana komunikasi untuk

menyampaikan informasi dengan jelas. Media ini diartikan sebagai jalur komunikasi yang mampu menyampaikan informasi kepada penerima pesan (Moto, 2019).

Berdasarkan penjelasan di atas, media pembelajaran adalah segala bentuk alat yang terlibat dalam proses belajar mengajar ditujukan untuk menunjang keefektifitasan belajar, guna tercapai tujuan-tujuan pendidikan sesuai yang sudah dirumuskan. Ada berbagai jenis media pembelajaran yang telah diidentifikasi oleh para ahli, meskipun pada dasarnya pembagian jenis media tersebut memiliki kesamaan. Beberapa contoh macam media pembelajaran antara lain adalah:

1. Media visual, seperti gambar atau poster, yang hanya dapat dinikmati melalui penglihatan tanpa pergerakan atau suara yang terkait.
2. Media audio, seperti voice note, radio, musik, yang hanya dapat diakses melalui pendengaran tanpa keterlibatan penglihatan.
3. Media audio visual, seperti video, film pendek, slide show, yang dapat dinikmati melalui penglihatan dan pendengaran sekaligus. Media-media ini berperan sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar di kelas, membantu pengajar menyampaikan pembelajaran dengan cara yang lebih menarik, efektif, dan efisien. (Ibrahim1 et al.,2022)

Seiring berkembangnya zaman, banyak media media pembelajaran yang terus berkembang, salah satunya adalah Microsoft powerpoint. Powerpoint merupakan alat atau media yang dapat mendukung proses pembelajaran. Ini memungkinkan penyajian informasi dalam bentuk slide yang dapat berisi teks, gambar, grafik, video, atau audio. Dengan fitur-fitur ini, Powerpoint memungkinkan pengajar untuk menyampaikan materi pembelajaran secara visual dan audiovisual, membuatnya lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Powerpoint juga memungkinkan penggunaan efek visual dan animasi untuk meningkatkan daya tarik presentasi, sehingga dapat membantu mempertahankan perhatian peserta didik selama

sesi pembelajaran.

Penggunaan powerpoint yang interaktif akan mampu mempermudah pengelolaan kelas bagi pendidik dan membantu peserta pelatihan tetap terfokus pada materi yang disampaikan, serta mendorong keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran interaktif. Hal ini pada akhirnya menciptakan pengalaman belajar yang khas bagi peserta didik.

Microsoft powerpoint mempunyai kelebihan dan kekurangan. kelemahan dalam menggunakan Microsoft Powerpoint meliputi:

- a. Keterbatasan penggunaan hanya pada platform Microsoft.
- b. Memerlukan spesifikasi hardware yang tinggi karena software ini membutuhkan sumber daya yang besar.
- c. Kestabilan dokumen yang dihasilkan oleh media ini bervariasi antar versi.
- d. Biaya yang tinggi untuk memperoleh lisensi Microsoft Office. Sementara itu, keunggulan penggunaan Microsoft Powerpoint menurut penelitian yang sama mencakup:
- e. Kemudahan penggunaan dalam pembuatan materi presentasi melalui slide yang telah disediakan oleh program.
- f. Ketersediaan beragam fitur yang mendukung pembuatan slide presentasi.
- g. Fitur layanan Cloud yang dapat digunakan sebagai tempat penyimpanan default.
- h. Kemampuan fitur Authoring untuk melindungi keamanan file dokumen (Ivany Hikmatunnisa, 2022).

Powerpoint Interaktif adalah sebuah media yang dapat memudahkan penggunanya untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan dari media tersebut. Media presentase berbasis powerpoint yang interaktif merupakan kumpulan slide yang tidak hanya menyajikan materi pembelajaran, tetapi juga memungkinkan pengguna agar berpartisipasi aktif dalam kegiatan proses

pembelajaran (Nurhidayati dkk,2019).

Sebagai alat bantu pembelajaran, penggunaan Powerpoint juga memiliki kelebihan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik karena kemampuannya untuk menyajikan informasi secara visual yang menarik. Motivasi mempunyai peran dalam menentukan hasil belajar peserta didik walaupun hal tersebut bukan suatu hal yang mutlak akan tetapi tidak menutup kemungkinan bahwasanya motivasi berpengaruh terhadap hasil belajar.

James O Whittaker menyebut motivasi adalah kondisi atau keadaan yang mendorong makhluk untuk bertingkah laku guna mencapai tujuan yang ditimbulkan oleh motivasi tersebut. Hal ini berlaku untuk umum, baik bagi manusia maupun hewan (Soemanto,2006).

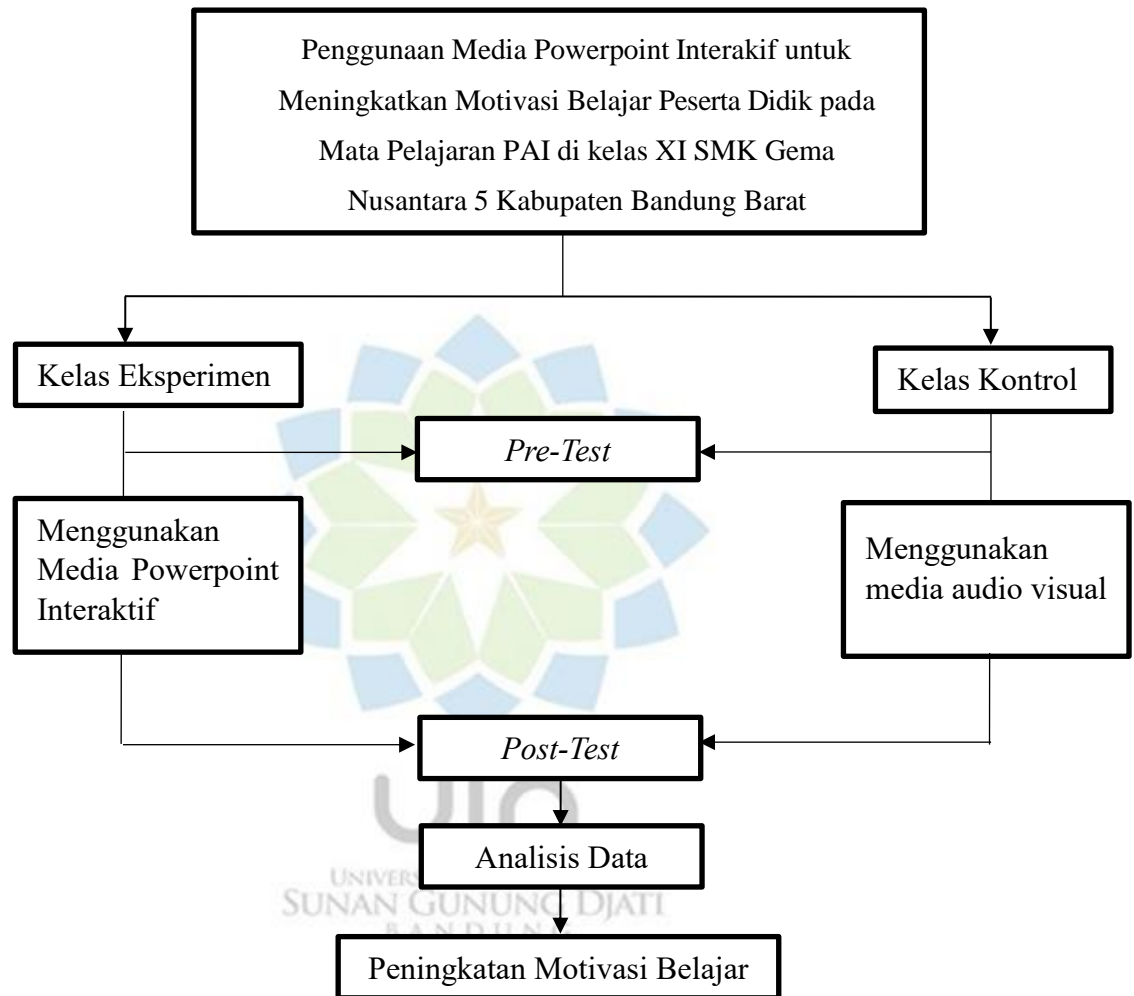
Dalam sumber lain, motivasi belajar adalah usaha dalam diri seseorang yang menimbulkan keinginan untuk belajar, serta menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan itu bisa tercapai (Puspitasari,2012). Menurut Clayton Alderfer, motivasi belajar merupakan kecenderungan peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai hasil belajar sebaik mungkin atau prestasi (Hamdhu, 2011).

Indikator motivasi belajar meliputi beberapa hal, diantaranya :

1. Adanya Hasrat dan keinginan berhasil
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan
4. Adanya penghargaan dalam belajar
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar
6. Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik (Uno, 2014).

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pretest dan posttest pada kedua kelompok sampel, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control. Kelompok eksperimen menggunakan media pembelajaran powerpoint

interaktif dan kelompok control akan menggunakan media audio visual. Adapun peneliti menggambarkan skema sebagai berikut :



Gambar 1. 1 Skema Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis menurut Sugiyono adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam sebuah penelitian. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan berdasarkan pada teori-teori yang relevan dan belum berdasarkan pengumpulan data. Hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara yang hendak diuji kebenarannya.

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas, penelitian ini menyoroti dua variable yakni penggunaan media powerpoint interaktif sebagai variabel X, dan motivasi belajar peserta didik sebagai variabel Y. Dalam penelitian ini, dugaan sementara atau hipotesis adalah sebagai berikut :

Ha : Terdapat peningkatan motivasi belajar peserta didik setelah menggunakan media powerpoint interaktif pada mata pelajaran PAI di kelas XI SMK Gema Nusantara 5 Kabupaten Bandung Barat.

G. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran pustaka yang telah penulis lakukan, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini, baik berbentuk buku, tesis, disertasi, jurnal dan lainnya. Beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan acuan penelitian ini, antara lain:

1. Angga Saputra, 2022 (Skripsi Universitas Jambi)

“Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint yang Dilengkapi Teka-Teki Silang (TTS) terhadap Keaktifan Siswa pada Mata Pelajaran PPKn Kelas XI SMAN 2 Muarjo Jambi”. Hasil penelitian Angga menyimpulkan bahwa, penggunaan powerpoint teka teki silang dapat memengaruhi keaktifan belajar PKN pada peserta didik kelas XI. Yang artinya bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan powerpoint TTS terhadap keaktifan belajar peserta didik. Pada penelitian di atas terdapat persamaan variable X yaitu penggunaan media powerpoint, akan tetapi powerpoint yang digunakan dalam penelitian di atas adalah powerpoint teka teki silang (TTS) sedangkan dalam penelitian ini powerpoint yang digunakan adalah powerpoint interaktif. Perbedaan yang lain terletak pada variabel Y dan tempat penelitian, jika penelitian di atas variabel Y nya adalah aktivitas belajar dan penelitian di lakukan di SMAN 2 Muarjo, Jambi. Sedangkan penelitian ini variabel Y nya adalah motivasi belajar dan

penelitiannya dilakukan di SMK Gema Nusantara 5 Kabupaten Bandung Barat.

2. Ivany Hikmatunnisa, 2022 (Skripsi Universitas Islam Indonesia)

“Penggunaan Media Powerpoint sebagai Penunjang Efektivitas Pembelajaran di Kelas IV SD Negeri Selomulyo” Hasil penelitian menyebutkan penerapan media pembelajaran berbasis Powerpoint berpengaruh positif terhadap perubahan yang cukup besar selama proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan, peserta didik menunjukkan minat yang lebih besar untuk bertanya, dan suasana di kelas menjadi lebih kondusif setelah penerapan ini. Hal ini disebabkan oleh fokus peserta didik yang lebih baik serta ketertarikan mereka yang meningkat akibat penyampaian materi yang lebih interaktif. Persamaan dalam penelitian ini terletak pada variabel X yaitu penggunaan media powerpoint interaktif adapun yang membedakannya adalah variabel Y dan lokasi penelitian, variabel Y dalam skripsi di atas adalah efektivitas pembelajaran sedangkan penelitian ini adalah motivasi belajar. Lokasi penelitian skripsi di atas dilaksanakan SD Selomulyo sedangkan penelitian ini dilaksanakan di SMK Gema Nusantara 5 Kabupaten Bandung Barat.

3. Herliana, Atiek dan Arif, 2022 (Jurnal Universitas Lambung Mangkurat)

“Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint-Ispring untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi dan Penguasaan Konsep Larutan Penyangga” Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas XI MIA SMAN 1 Alalak. Hasil penelitian menyebutkan bahwa media powerpoint ispring yang dikembangkan adalah valid (skor validitas 0,89) dan efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta didik sehingga media powerpoint ispring yang dikembangkan ini layak sebagai media pembelajaran yang meningkatkan keterampilan komunikasi dan pengetahuan peserta didik pada materi larutan penyangga. Penelitian tersebut mempunyai kesamaan dalam variabel X yaitu penggunaan powerpoint, sedangkan perbedaannya

terletak dalam variabel Y dan tempat penelitian. Dalam penelitian di atas variabel Y nya adalah keterampilan komunikasi dan penguasaan konsep larutan penyangga sedangkan dalam penelitian ini variabel Y nya adalah motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI dalam materi peradaban islam pada masa modern. Tempat penelitian yang dilakukan uji coba di laksanakan di SMAN 1 Alalak, sedangkan penelitian ini dilaksanakan di SMK Gema Nusantara.

| No | Persamaan | Perbedaan |
|----|---|--|
| 1 | Persamaan terdapat pada variabel X nya yaitu media powerpoint, powerpoint yang digunakan dalam penelitian di atas adalah powerpoint teka teki silang (TTS). | Perbedaan terletak pada variabel Y dan tempat penelitian, variabel Y pada penelitian di atas adalah aktivitas belajar dan tempat penelitian di lakukan di SMAN 2 Muarjo, Jambi. |
| 2 | Kesamaan dalam variabel X yaitu penggunaan powerpoint | perbedaannya terletak dalam variabel Y (Efektivitas pembelajaran) dan tempat penelitian (SD Selomulyo) sedangkan variabel Y penelitian ini adalah motivasi belajar dengan lokasi penelitian di SMK Gema Nusantara 5. |
| 3 | Persamaannya terletak variabel X yaitu powerpoint interaktif. | Variabel Y penelitian di atas adalah keterampilan komunikasi, dalam penelitian ini variabel Y nya adalah motivasi belajar serta perbedaan lokasi penelitian. |