

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang paling utama dalam perkembangan individu yang sudah dibutuhkan sejak lahir baik dari segi moral maupun tingkah laku. Pendidikan juga menjadi tolok ukur dalam perkembangan suatu bangsa, dengan mengembangkan potensi yang ada dalam diri peserta didik, sehingga menjadi manusia yang berilmu, aktif, dan berakhlak mulia, serta mengembangkan kemampuan spiritual, emosional, dan sosial manusia. Hal ini sesuai dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional.

*“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”*¹

Penjelasan lain mengatakan bahwa pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar manusia yang dilakukan untuk menumbuh kembangkan potensi dan sumber daya manusia yaitu peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka.² Sebagai seorang guru sudah sewajarnya menyiapkan fasilitas sebelum melakukan kegiatan belajar mengajar, agar terciptanya suasana kelas yang nyaman dan siswa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di dalam kelas. Sehingga mudah sekali untuk menumbuhkembangkan potensi dari setiap siswa.

Pendidikan formal di sekolah merupakan kegiatan yang terencana dan terorganisir seperti halnya proses pembelajaran di dalam kelas. Dimana keseluruhan proses di sekolah, mulai dari guru masuk kelas yaitu kegiatan pembukaan, inti, sampai penutup merupakan kegiatan yang sudah runtut dan sangat

¹ Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 1, Tahun 2003.

² Muhibbin syah, *Psikologi Belajar*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017), 1.

berpengaruh terhadap berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, dengan keseluruhan proses pendidikan di sekolah, kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik.

Seiring dengan perkembangan zaman, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sekarang semakin canggih, didukung dengan penggunaan media-media pembelajaran dengan pemanfaatan fasilitas yang disediakan oleh madrasah atau sekolah, seperti adanya proyektor dimana guru akan lebih mudah menyampaikan materi dengan menampilkan sebuah video animasi seperti *Powtoon*, dimana siswa akan lebih fokus dan senang dengan adanya gambar-gambar secara nyata dan terlihat dengan jelas menjadikan siswa lebih cepat paham dan terfokus pada materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dalam perspektif Islam, belajar merupakan kewajiban bagi setiap orang beriman agar memperoleh ilmu pengetahuan yang akan meningkatkan derajat kehidupan manusia. Hal ini dinyatakan dalam Q.S Al- Mujadalah: 11,³

يَتَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ
فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ
الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ

حَبِيرٌ

“Hai orang-orang yang beriman apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di

³ Al quran, al-Mujadalah ayat 11, *Alquran dan Terjemahannya* (Bogor, Adhwaul Bayan (CV. Dua Sehati)2012), 543.

antaramu dan orang-orang yang berilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

Dari ayat tersebut dijelaskan bahwa setiap orang yang beriman wajib hukumnya menuntut ilmu, baik ilmu akhirat maupun dunia. Dalam menuntut ilmu hendaknya memberikan kemudahan bagi orang lain yang sama-sama menuntut ilmu dengan kita, dengan kita berbuat baik kepada orang lain Allah akan memudahkan langkah kita juga di dunia maupun di akhirat. Dalam ayat tersebut juga dijelaskan bahwa Allah akan meninggikan derajatnya bagi orang yang beriman dan berilmu, dan Allah SWT juga mengetahui semua yang dilakukan oleh hamba-Nya mulai dari perbuatan yang dilakukan sampai dengan apa yang diniatkannya (di dalam hatinya).

Penjelasan lain juga mengatakan bahwa Ilmu dalam hal ini tidak hanya berupa pengetahuan agama saja tetapi juga berupa pengetahuan yang relevan dengan tuntutan kemajuan zaman.⁴ Seorang siswa yang menempuh proses belajar mengajar, dengan tujuan untuk mencapai hasil belajar yang ideal. Dimana para pendidik (guru) dalam membimbing belajar murid-muridnya dituntut untuk siap dan memiliki profesiensi (berkemampuan tinggi) dalam memiliki bekal untuk mengajar, seperti halnya dengan memiliki ide-ide kreatif dengan menggunakan media-media dalam setiap kegiatan belajar mengajar, agar terciptanya sumber daya manusia yang berkualitas.

Media merupakan salah satu penentu keberhasilan pembelajaran. Melalui media proses pembelajaran bisa lebih menarik dan menyenangkan (*Joyfull Learning*), dengan penggunaan media juga sangat membantu dan memperjelas pesan pembelajaran. Informasi yang disampaikan secara lisan terkadang tidak dipahami sepenuhnya oleh siswa, terlebih apabila guru kurang pandai dalam menjelaskan materi. Dan disinilah peran media muncul sebagai alat bantu memperjelas materi pembelajaran.

⁴ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017), 62.

Penerapan media dalam penggunaan teknologi yang disediakan oleh pihak madrasah harus dimanfaatkan oleh guru, seperti dengan adanya fasilitas seperti proyektor, itu sangat memudahkan guru dalam menggambarkan atau mengilustrasikan materi yang akan diajarkan kepada siswa.⁵ Dengan tujuan untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan untuk dirinya dan juga siswa. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 81A Tahun 2013 menyatakan bahwa prinsip pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran dalam Kurikulum 2013 harus menerapkan teknologi informasi. Untuk itu, semua guru dituntut agar dapat memanfaatkan teknologi dengan baik.⁶

Dengan adanya media juga dapat mengubah perilaku siswa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang tidak dapat berlangsung secara spontanitas, namun diperlukan analisis yang komprehensif dengan memperhatikan berbagai aspek yang dapat mempengaruhi keberhasilan pembelajaran. Aspek-aspek tersebut diantaranya tujuan, kondisi siswa, fasilitas pendukung, waktu yang tersedia dan kemampuan guru untuk menggunakannya dengan tepat. Semua aspek tersebut perlu dituangkan dalam sebuah perencanaan pembuatan media. Dengan demikian, seorang guru harus mampu merancang media dengan baik, seperti halnya media pembelajaran *Powtoon* dengan menerapkan ide-ide menarik dalam pembuatan media dan merangkum materi pada satu pembelajaran ke dalam satu video animasi yang menarik, sehingga akan mampu meningkatkan mutu pembelajaran.

Media pembelajaran *Powtoon* sendiri adalah sebuah aplikasi yang terhubung internet atau web *Opps Online* yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik perhatian siswa. Aplikasi ini dapat diakses oleh siapapun, cara pembuatan video animasinya sudah dilengkapi fitur yang tersedia cukup

⁵ Izomi Awalia, "Pengembangan Media Pembelajaran Animasi *Powtoon* pada Mata Pelajaran Matematika di Kelas IV SD," *Kreano Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif* 10, no. 1 (2019): 49-56.

⁶ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, no. 81A Tahun 2013.

lengkap seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *Time Line* yang terbilang sangat mudah.⁷ Hal inilah yang membuat aplikasi *Powtoon* menjadi ide utama yang unik yang bisa digunakan atau diterapkan dalam sebuah pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis audio visual yaitu *Powtoon* ini merupakan salah satu media pembelajaran dalam bentuk video yang menarik dan sebagai media pembelajaran pelengkap dengan ilustrasi dan bahasa yang digunakan juga lebih komunikatif dan bersahabat (*Friendly*). Media *Powtoon* ini juga bersifat adaptif, sehingga dapat dirancang berdasarkan kurikulum yang ada di sekolah.⁸ Sehingga sudah jelas sekali keefektifan penggunaan media *Powtoon* ini sebagai sarana penyampaian materi yang mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada pencapaian materi. Oleh karena itu, sudah seharusnya guru mampu aktif menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran, seperti video animasi *Powtoon* agar dapat membantu memperlancar proses pembelajaran dan mampu meningkatkan prestasi siswa atau hasil belajar siswa.

Selain penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, guru juga perlu mempertimbangkan media yang sesuai dengan materi dan mata pelajaran. Seperti halnya dengan adanya media pembelajaran *Powtoon* ini, diharapkan akan mempermudah siswa dalam menguasai materi pelajaran secara lebih cepat dan mudah. Disini siswa akan langsung mempelajari materi dari video tanpa harus dibatasi oleh ruang dan waktu sehingga akan meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu, tepat sekali media *Powtoon* ini digunakan oleh seorang pendidik dalam kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pada mata pelajaran.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) yang biasa disebut dengan pendidikan sains. Merupakan pelajaran

⁷Hendrik Pandu dan Lita Ariyanti, *Sekolah Dalam Jaringan*, (Surabaya:Media Pustaka,2020), 5-6.

⁸Dian Liesdiani, dkk. “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Audio Visual *Powtoon* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”, *Jurnal JP2EA* 2, No. 2, 2016, 139-149.

yang termasuk dalam Tematik di kelas atas yaitu 4, 5, dan 6 sekolah dasar. Kurangnya pemahaman mata pelajaran IPA selama ini dianggap sulit oleh sebagian siswa. Dilihat dengan cara mengajar guru yang kurang menarik, seperti halnya dengan berceramah dan pengutan pemahaman materi terkait subjek gambar guru biasanya hanya menampilkan gambar yang diambil dari internet, dimana siswa hanya mampu melihat secara sekilas, sehingga merasa kurang terkesan dalam menerima pembelajaran.⁹

Dengan adanya fasilitas yang sangat memadahi seperti proyektor di setiap ruangan kelas,¹⁰ tidak ada alasan lagi untuk menjadi guru yang *gaptek*, dan semua guru sudah pasti bisa mengaplikasikan aplikasi, seperti halnya *Powtoon* dalam pembuatan bahan ajar atau media penyampaian materi yang mampu membuat siswa semangat dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas.

Dalam setiap kegiatan pembelajaran sangat dibutuhkan sebuah media yang memiliki peran untuk meningkatkan hasil belajar dengan keefektifan pencapaian tujuan atau kompetensi dalam setiap materi pembelajaran. Penelitian ini menerapkan suatu media *Powtoon* animasi yang membahas tentang materi pembelajaran dengan tampilan yang sangat menarik, ditampilkan di depan kelas melalui teknologi proyektor.

Menanggapi permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Media *Powtoon* Pada Mata pelajaran IPA Kelas V Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di MI Matholi’ul Huda Bugel kedung Jepara Pelajaran 2020/2021**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media *Powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Matholi’ul Huda Bugel Kedung Jepara tahun pelajaran 2020/2021?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Powtoon* pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa

⁹ Ayu Muti’ah Ulfayanti, wawancara oleh penulis, 1 Oktober, 2020.

¹⁰ Ayu Muti’ah Ulfayanti, wawancara oleh penulis, 1 Oktober, 2020.

kelas V di MI Matholi'ul Huda Bugel Kedung Jepara tahun pelajaran 2020/2021?

3. Bagaimana hasil penerapan media *Powtoon* pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di MI Matholi'ul Huda Bugel Kedung Jepara tahun pelajaran 2020/2021?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media *Powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas V di MI Matholi'ul Huda Bugel Kedung Jepara.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MI Matholi'ul Huda Bugel Kedung Jepara.
3. Untuk mengetahui hasil penerapan media *Powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MI Matholi'ul Huda Bugel Kedung Jepara.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian “pengaruh media *Powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MI Matholi'ul Huda Bugel Kedung Jepara” diharapkan akan memperoleh manfaat secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini dapat memberikan informasi terhadap penggunaan media *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPA dan memberikan kontribusi dalam bidang pendidikan, khususnya dalam menggunakan media pembelajaran di Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah agar pembelajaran lebih menarik, inovatif, dan bermakna bagi siswa dengan menggunakan media seperti halnya *Powtoon* ini.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik

- 1) Memberikan informasi tentang media pembelajaran yang inovatif dan kreatif, sehingga

- membuat pembelajaran dalam pelajaran tematik pada mata pelajaran IPA menjadi menyenangkan.
- 2) Sebagai masukan bagi guru tentang penggunaan media pembelajaran yang dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran IPA yang bervariasi dan menarik.
 - 3) Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi terkait media pembelajaran yang efektif dalam melihat hasil belajar peserta didik yang meningkat.
- b. Bagi peserta didik
- 1) Siswa mendapat pengalaman baru dalam penggunaan media *Powtoon* pada pelajaran IPA.
 - 2) Penggunaan media *Powtoon* dapat menarik perhatian peserta didik, yang diharapkan peserta didik lebih mudah menerima dan memahami materi pada mata pelajaran IPA sehingga dapat tercapai tujuan pendidikan.
- c. Bagi sekolah
- Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan dan dapat menjadi bahan evaluasi atau masukan dalam memilih media pembelajaran yang efektif, seperti halnya “pengaruh media *Powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas V untuk meningkatkan hasil belajar siswa di MI Matholi’ul Huda Bugel Kedung Jepara”.
- d. Bagi peneliti lain
- Diharapkan dari hasil penelitian ini dapat menambah penggunaan media *Powtoon* sebagai media pembelajaran yang inovatif dan dapat dijadikan sebagai bahan kajian dan masukan atau landasan bagi penelitian selanjutnya.

E. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Meliputi: Latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

BAB II KAJIAN TEORI

Dalam BAB ini akan dikemukakan deskripsi teori mengenai variable penelitian yang meliputi : Hakikat media pembelajaran, Media *Powtoon*, Hasil belajar, Pembelajaran IPA. Selain itu pada bab II ini akan dipaparkan penelitian terdahulu, kerangka berfikir, dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam BAB ini dijelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini antara lain : jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, populasi dan sampel, desain dan definisi operasional variabel, uji validitas dan reliabilitas instrumen, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini dijelaskan gambaran obyek penelitian yaitu MI Matholi'ul Huda Bugel Kedung Jepara, uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, analisis pendahuluan, dan uji hipotesis.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi simpulan, saran, dan penutup.