

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dengan seiring perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah secara signifikan yang mana merubah pola pikir pendidik, dari pola pikir yang awam dan kaku secara tidak langsung pendidik dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan zaman di dunia pendidikan, agar dapat memiliki pola pikir yang modern atau tidak tertinggal oleh perkembangan zaman yang semakin maju. Tujuan pendidikan itu sendiri adalah menciptakan pribadi yang berkualitas dan berkarakter, mempunyai visi masa depan yang luas untuk mencapai tujuan yang diinginkan serta kemampuan beradaptasi secara cepat dan tepat dalam lingkungan yang beragam. Karena pendidikanlah yang mendorong kita untuk menjadi lebih baik dalam segala aspek kehidupan.

Salah satu masalah yang dihadapi oleh dunia pendidikan adalah rendahnya kualitas pendidikan, dapat dilihat dari proses pendidikan yang sedang berjalan maupun dari produk yang telah diciptakan oleh pendidikan itu sendiri, maksud dari produk disini seperti perangkat bahan ajar, penelitian, ekstrakurikuler, pengembangan kehidupan masyarakat, administrasi atau ketatausahaan dan layanan khusus.¹ Dalam proses pendidikan khususnya pembelajaran, sebagian besar guru cenderung menyerap bahan ajar yang mengandalkan aspek kognitif tingkat rendah seperti hafalan dan akumulasi informasi. Rendahnya mutu produk pendidikan merupakan bukti kualitas proses penyelenggaraan sistem pendidikan,

¹ Bambang Wiyono, "Produk-Produk Jasa Pendidikan," *Intizam: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 2 (2020): 41.

yang hanya berkaitan dengan faktor saja, namun proses belajar mengajar merupakan inti pendidikan yang perlu diperhatikan karena dalam pembelajaran ini proses kegiatan mengintegrasikan transformasi berbagai konsep, nilai dan materi pendidikan.²

Selain itu masalah yang dihadapi oleh pendidikan itu sendiri kurangnya penerapan media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik yang mana secara tidak langsung pendidik menggunakan media pembelajaran yang monoton seperti guru hanya menerangkan dari sebuah buku dan guru hanya menerangkan dengan metode ceramah. Sedangkan media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk menjadi bahan tolak ukur kesuksesan pembelajaran. Apabila media pembelajaran yang dibuat oleh guru menarik, maka dapat menciptakan suasana belajar yang baik dan menumbuhkan siswa termotivasi untuk belajar. Pemilihan media pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi pelajaran, situasi dan kondisi lainnya.³

MTs Raudlatut Thalabah sendiri sudah menggunakan media pembelajaran power point, dan ada peningkatan hasil belajar peserta didik dalam memahami sebuah materi pelajaran, dari 30 peserta didik ada 65% peserta didik yang cepat memahami materi ketika menggunakan media power point, 15% peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi pelajaran dengan menggunakan power point dikarenakan peserta didik belum dapat mengoperasikan komputer secara

² Munir Yusuf dkk., *“Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo,”* 2015, 1.

³ Desma Yulia dan Novia Ervinalisa, *“Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa Iis Kelas X di SMA Negeri 17 Batam Tahun Pelajaran 2017/2018,”* HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah 2, no. 1 (4 Februari 2017): 16, <https://doi.org/10.33373/his.v2i1.1583>.

maksimal dan 20% peserta didik lainnya kesulitan dalam memahami materi pelajaran menggunakan visual maupun audio visual. Dibandingkan yang masih menggunakan metode ceramah yang mana hasilnya hanya 50% peningkatan hasil belajar dari 30 peserta didik.

Research gap pada penelitian ini dilatarbelakangi oleh penelitian-penelitian terdahulu. Pada penelitian Maria Rest Andriani memperoleh kesimpulan peningkatan siswa yang pada saat pembelajaran didampingi media power point interaktif lebih tinggi dari siswa yang tidak didampingi dengan media power point interaktif. Kesimpulan yang dapat diambil berdasarkan hasil tersebut adalah media power point interaktif yang dihasilkan efektif diterapkan pada pembelajaran tematik integratif tersebut. Sedangkan dalam penelitian Nur Linda Auliah, Asrul, dan Indri Anugrah Ramadhani memperoleh kesimpulan dapat disimpulkan ada pengaruh media animasi power point terhadap hasil belajar peserta didik. tersebut dapat disimpulkan bahwa media animasi cukup efektif terhadap hasil belajar peserta didik pada materi gaya dan gerak. Dalam perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan diteliti, untuk penelitian terdahulu tidak adanya faktor yang mempengaruhi adanya perubahan dalam hasil belajar sedangkan peneliti akan mencantumkan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik ketika menggunakan media pembelajaran berbasis power point interaktif.

Kualitas dan keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketepatan guru dalam memilih dan menggunakan bahan pembelajaran. Mempersiapkan generasi penerus untuk perannya di masa depan

memerlukan peran aktif dan serius para pendidik dalam merancang metode pengajaran yang tepat, karena mengajar bukan sekedar menyampaikan ilmu pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Sebaliknya, ini merupakan kegiatan yang memungkinkan siswa membangun sendiri pengetahuannya sehingga dapat menerapkan pengetahuan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.⁴

Proses pembelajaran juga dapat dipengaruhi oleh faktor internal yaitu pandangan hidup peserta didik, sikap, kebiasaan, pengalaman, perasaan senang dan tidak senang. Selain itu, berbagai faktor eksternal juga akan mempengaruhi Indera peserta didik terutama Indera pendengaran dan penglihatan. Dari kedua faktor tersebut, faktor eksternal memegang peranan penting dalam memanfaatkan potensi untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Media pembelajaran sendiri pun sangat berperan penting dalam mempengaruhi proses pembelajaran berdasarkan faktor eksternal, seperti menggenggam objek atau memanipulasi situasi, peristiwa atau kejadian tertentu, objek khusus, memberikan kesempatan belajar yang setara, memastikan proses pengajaran berlangsung dalam kondisi berbasis pengetahuan, memperbesar dan memperjelas objek yang terlalu kecil untuk dilihat dengan mata telanjang.⁵ Pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif adalah pembelajaran yang berorientasi kepada peserta didik bukan kepada guru.

⁴ Ridha Wahdana, "pengaruh penggunaan media power point terhadap minat belajar ilmu pengetahuan sosial (IPS) siswa kelas IV SD inpres palompong kecamatan bajeng kabupaten gowa," 2017, 4.

⁵ Muhamad Nur Febrian Syah dkk., "Pengaruh Media PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar Generasi Z Siswa Kejuruan," 2023, 2.

Pembelajaran yang menyenangkan dapat terjadi apabila hubungan antara peserta didik dan guru berlangsung dengan baik.⁶

Selain itu media pembelajaran juga sangat berpengaruh dalam tercapainya suatu pembelajaran, guru harus dapat memanfaatkan media pembelajaran yang telah disediakan oleh sekolah secara maksimal agar pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, karena secara tidak langsung lancar tidaknya suatu pembelajaran juga dapat dilihat dari guru dalam memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dari guru kepada peserta didik baik secara individu maupun kelompok, yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran akan berjalan dengan lancar.⁷

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai proses pembelajaran adalah media Microsoft power point interaktif. Aplikasi ini adalah salah satu dari beberapa program yang ada dalam Microsoft Office yang biasanya digunakan dalam kegiatan presentasi dan berbasis multimedia. Selain itu aplikasi ini dilengkapi oleh fitur-fitur yang lumayan cukup lengkap dan menarik seperti kemampuan mengolah teks, menyisipkan gambar, animasi, audio, video

⁶ Nira Elpira dan Anik Ghufon, "Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint Terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SD," Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan 2, no. 1 (30 April 2015): 95, <https://doi.org/10.21831/tp.v2i1.5207>.

⁷ Elpira dan Ghufon, 95.

dan efek yang dapat diatur sesuai keinginan pengguna, sehingga tampilannya dapat lebih menarik.⁸

Guru melakukan proses pembelajaran dengan maksimal, maka hasil belajar yang didapat oleh peserta didik juga akan berbuah maksimal dan secara tidak langsung akan menumbuhkan sifat rasa ingin tahu pada diri peserta didik tentang materi yang telah disampaikan oleh guru namun peserta didik belum dapat memahami materi tersebut, sehingga peserta didik diharuskan untuk mempelajari lagi materi yang sudah diberikan oleh guru.

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar bagi peserta didik. Jika guru tidak dapat menggunakan model atau media pembelajaran secara maksimal maka akan berpengaruh juga terhadap hasil belajar peserta didik dan rasa nyaman atau tidaknya peserta didik dalam pembelajaran dapat di nilai dari guru ketika menyampaikan sebuah materi pelajaran. Dari hal tersebut peneliti ingin melakukan penelitian yang tertuang dalam judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Power Point Interaktif terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas VIII di MTs Raudlatut Thalabah pada Mata Pelajaran PAI”**.

⁸ Eka Wulandari, “Pemanfaatan Powerpoint Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Dalam Hybrid Learning,” *JUPEIS : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 1, no. 2 (1 Maret 2022): 26–32, <https://doi.org/10.55784/jupeis.Vol1.Iss2.34>.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan dalam penelitian ini adalah sebagaimana berikut:

1. Bagaimana hasil belajar kelas VIII MTs Raudlatut Thalabah, Ngadiluwih, Kediri?
2. Bagaimana pengaruh dari penggunaan power point interaktif terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII MTs Raudlatut Thalabah, Ngadiluwih, Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas VIII MTs Raudlatut Thalabah, Ngadiluwih, Kediri.
2. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media power point interaktif kepada peserta didik yang lebih bersemangat dalam melakukan aktivitas belajar dan dapat memotivasi guru dalam menghasilkan media pembelajaran yang terbaru sesuai tuntutan zaman.

D. Kegunaan Penelitian

Dari semua penelitian ini penulis berharap akan mendapatkan suatu hikmah yang nantinya menjadi titik terang dalam melakukan sebuah pembelajaran, sehingga akan memberikan manfaat dan guna terutama bagi:

1. Bagi subjek penelitian. Diharapkan dapat mempermudah dalam memahami suatu materi yang sedang dipelajari dan dapat meningkatkan

hasil belajar subjek secara maksimal dengan menggunakan media power point interaktif ini.

2. Bagi *instansi*. Hasil ini bisa dijadikan salah satu sumber acuan dalam upaya peningkatan sebuah pembelajaran menggunakan media pembelajaran power point interaktif dalam upaya meningkatkan hasil belajar bagi peserta didik.
3. Bagi peneliti. Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan ketika hendak melakukan sebuah pembelajaran terutama dalam upaya meningkatkan hasil belajar sehingga pembelajaran berjalan dengan lancar semestinya.

E. Hipotesis Penelitian

Pada penelitian ini jawaban pada rumusan masalah masih belum dapat diterima dan dipertanggungjawabkan secara ilmiah, dikarenakan belum adanya penelitian tindak lanjut untuk membuktikan apakah hipotesis tersebut bisa atau tidaknya diterima. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagaimana berikut:

1. Hipotesis kerja atau alternatif (H_a), adanya pengaruh media pembelajaran power point interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Hipotesis nihil atau nol (H_0), tidak adanya pengaruh media pembelajaran power point interaktif terhadap hasil belajar peserta didik.

F. Definisi Operasional

Sehubungan dengan begitu luasnya pembahasan yang terkait dengan topik ini maka penulis sengaja memberikan batasan supaya tidak ada kesalahpahaman dalam mengartikan topik tersebut.

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah komponen atau alat yang digunakan untuk menyampaikan sebuah isi materi yang akan digunakan dalam pembelajaran, yang terdiri dari buku, kaset, video, gambar ataupun computer.⁹ Menurut miarso berpendapat bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk mengalirkan pesan serta dapat membangkitkan pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan belajar peserta didik sehingga dapat mendorong terjadinya sebuah pembelajaran.¹⁰

2. Hasil belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai kemampuan peserta didik yang diperoleh setelah kegiatan belajar mengajar. Baik atau tidaknya hasil belajar yang di dapat oleh peserta didik tidak luput dari keseriusan dan kefokusannya peserta didik itu sendiri dalam melakukan kegiatan belajar mengajar.

⁹ Zinnurain Zinnurain, “Analisis Pengaruh Media Pembelajaran dan Kemampuan Berpikir Kreatif Terhadap Hasil Belajar PAI SMP Islam Al-Ashriyah,” *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran* 7, no. 1 (16 April 2022): 76, <https://doi.org/10.33394/jtp.v7i1.5053>.

¹⁰ Uswatun Hasanah dkk., “Menganalisis Perkembangan Media Pembelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Berbasis Game,” *Indonesian Journal of Intellectual Publication* 1, no. 3 (23 Juli 2021): 205, <https://doi.org/10.51577/ijpublication.v1i3.125>.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan serta acuan. Selain itu, untuk menghindari kesamaan dengan penelitian ini.

Berikut daftar hasil-hasil penelitian terdahulu;

1. Hasil penelitian dari Hanny Pramitha Putri, Nurafni (2021)

Judul : Pengaruh Media Pembelajaran Power Point Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar

Rumusan masalah : Apa yang mempengaruhi rendahnya minat dan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga mempengaruhi nilai peserta didik?

Hasil : Media pembelajaran Power Point interaktif memberikan poin positif sehingga dapat dijadikan solusi untuk guru agar menciptakan pembelajaran yang lebih baik sehingga siswa antusias terhadap kegiatan pembelajaran. Pembelajaran yang berlangsung menggunakan media pembelajaran Power Point interaktif memperoleh beberapa faktor yaitu meningkatkan minat, fokus dan keaktifan siswa saat pembelajaran berlangsung sehingga tidak mudah bosan atau jenuh.¹¹

2. Hasil penelitian dari Arum Anjarwati, Mustika Irianti, Edi Sutomo (2023)

Judul : Pengaruh media pembelajaran powerpoint interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa SMP negeri 5 Raja Ampat pada materi sistem peredaran darah pada manusia

¹¹ Hanny Pramitha Putri dan Nurafni Nurafni, "Pengaruh Media Pembelajaran PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 6 (19 Juli 2021): 3542, <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.986>.

Rumusan masalah : Apa dampak penggunaan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif terhadap prestasi belajar peserta didik?

Hasil : Adanya perubahan yang signifikan antara sebelum diberi perlakuan (treatment) dan sesudah diberi perlakuan. Maka sesuai ketentuan uji paired sample T test jika nilai sig. (0,000) < 0,05 maka ada perubahan yang signifikan antara pre-test dan post-test. Hasil ini juga ditunjukkan pada nilai thitung 15.941 lebih besar > t tabel 1,720. Sesuai ketentuan pada nilai t hitung dan tabel apabila terhitung lebih besar dari t tabel maka H_a diterima dan H_0 ditolak.¹²

3. Penelitian dari Nur Linda Auliah, Asrul, Indri Anugrah Ramadhani (2023)

Judul : Penggunaan Media Interaktif berbasis Animasi Power Point terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar

Rumusan masalah : Apakah ada pengaruh media animasi powerpoint terhadap hasil belajar peserta didik pada materi gaya dan gerak pada mata pelajaran IPA Kelas IV di SD Negeri 51 Kabupaten Sorong.

Hasil : Ada perubahan nilai peningkatan sebesar $0.000 < 0.05$, sehingga H_1 diterima dan H_0 ditolak. Atau dengan membandingkan t hitung > t tabel dengan $df = (n-1)$ yaitu $1,71088 > 49.585$. Sehingga dapat disimpulkan ada pengaruh media animasi power point terhadap hasil belajar peserta didik. tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Animasi cukup efektif terhadap Hasil

¹² Arum Anjarwati, Mustika Irianti, dan Edi Sutomo, "Pengaruh media pembelajaran powerpoint interaktif terhadap hasil belajar IPA siswa SMP negeri 5 Raja Ampat pada materi sistem peredaran darah pada manusia" 4, no. 1 (2023): 8.

Belajar Peserta Didik Pada Materi Gaya dan Gerak pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV.¹³

4. Hasil penelitian dari Lizma Nur Saida, Satrio Hadi Wijoyo, Satrio Agung Wicaksono (2019)

Judul : Pengaruh Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint* untuk meningkatkan motivasi belajar, kebiasaan belajar dan hasil belajar siswa di SMK Negeri 3 Malang

Rumusan masalah : Apakah terdapat pengaruh positif dalam penggunaan media power point interaktif terhadap motivasi dan kebiasaan pada peserta didik?

Hasil : Pengaruh penggunaan media interaktif terhadap variabel hasil belajar menghasilkan pengaruh positif. Dibuktikan dengan hasil perhitungan uji korelasi yang menyatakan bahwa terdapat 81,18% pengaruh. Kemudian 18,82% lainnya merupakan pengaruh dari faktor lain. Korelasi yang dihasilkan merupakan korelasi dengan hubungan sangat kuat. Apabila ditinjau dari rata-rata nilai, maka terdapat nilai rata-rata pada kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.¹⁴

5. Hasil penelitian dari B. Fitri Rahmawati, Badarudin, Muhammad Shulhan Hadi (2020)

¹³ Nur Linda Auliah, Asrul Asrul, dan Indri Anugrah Ramadhani, "Penggunaan Media Interaktif berbasis Animasi Power Point terhadap Hasil Belajar Materi Gaya dan Gerak di Sekolah Dasar," *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar* 5, no. 1 (31 Januari 2023): 93, <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v5i1.3667>.

¹⁴ Lizma Nur Saida, Satrio Hadi Wijoyo, dan Satrio Agung Wicaksono, "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar, Kebiasaan Belajar, dan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 3 Malang," 2019, 8704.

Judul : Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring

Rumusan masalah : Apakah efektif menggunakan media interaktif power point dalam pembelajaran daring di era Covid 19?

Hasil : hasil evaluasi menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar sejarah siswa setelah diterapkan pembelajaran menggunakan media pembelajaran sebesar 80,81. Hasil ini menunjukkan skor yang lebih besar dari KKM yang sudah ditetapkan yaitu sebesar 75. Hasil pengujian dengan menggunakan rumus one sample t-test diperoleh nilai sig. (2-tailed) = 0,001 < 0,05 = α , yang menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif power point tergolong efektif dalam pembelajaran daring pada mata pelajaran sejarah.¹⁵

H. Sistematika Penulisan

Untuk lebih mempermudah gambaran isi atau memahami urutan pembahasan skripsi ini, penulis menyusun urutan dan isi pembahasan sebagai berikut;

Bab I: Pendahuluan yang membahas tentang: a) latar belakang masalah, b) rumusan masalah, c) tujuan penelitian, d) kegunaan penelitian, e) hipotesis, f) definisi operasional, dan g) sistematis penulisan.

Bab II: Kajian Teori, yang membahas tentang: a) pengertian media pembelajaran, b) fungsi media pembelajaran, c) pengertian powerpoint, d)

¹⁵ Universitas Hamzanwadi dan B. Fitri Rahmawati, "Penggunaan Media Interaktif Power Point Dalam Pembelajaran Daring," Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan 4, no. 2 (30 Desember 2020): 65, <https://doi.org/10.29408/fhs.v4i2.3135>.

pengertian interaktif, e) pengertian hasil belajar, f) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar

Bab III: Metode Penelitian, yang membahas tentang: a) rancangan penelitian, b) populasi dan sampel, c) instrumen penelitian, d) teknik pengumpulan data, dan e) teknik analisis data.

Bab IV: Paparan Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang membahas tentang: a) hasil penelitian, meliputi: 1) latar belakang objek, 2) penyajian data, 3) uji penelitian, dan b) pembahasan penelitian.

Bab V: Penutup, yang membahas tentang: a) kesimpulan dan b) saran-saran.

