

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memegang peranan krusial untuk membentuk pribadi yang berilmu, berbudaya, bertakwa dan mampu menghadapi rintangan pada masa mendatang. Pendidikan melatih siswa menjadi pribadi yang cerdas, terampil dan mampu berkembang di masyarakat. Sebagaimana yang tertera pada Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 pasal 3 yang menyebutkan fungsi dari pendidikan adalah “Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan bangsa; berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis, serta bertanggung jawab”.¹

Pendidikan menjadi pilar utama dalam rangka kemajuan bangsa. Pendidikan juga menjadi fondasi bagi perkembangan individu. Oleh karena itu Pendidikan haruslah selalu diperbaiki dan bisa beradaptasi dengan zaman yang senantiasa berkembang. Arus globalisasi yang cepat menuntut sistem Pendidikan menjadi lebih cepat pula, guna membekali siswa untuk menghadapi perkembangan pada zaman yang akan datang.

¹ Dewan Perwakilan Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” Pub. L. No. 20 (2003), 4.

Salah satu tolak ukur keberhasilan dalam pendidikan dapat ditentukan melalui hasil belajar siswa, keberhasilan siswa dapat dilihat setelah melaksanakan penilaian hasil belajar. Namun, realita di lapangan seringkali menunjukkan bahwa proses pembelajaran belum sepenuhnya optimal. Berbagai tantangan masih sulit untuk dihadapi. Mulai dari kurangnya minat siswa. Pembelajaran yang membosankan, hingga minimnya penggunaan media pembelajaran yang beragam.

Belajar adalah aktivitas yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Akan tetapi, tidak semua orang merasa antusias dalam belajar. Alasan utama hal tersebut dapat terjadi disebabkan oleh persepsi siswa yang menganggap buku kurang menarik sebagai sarana belajar. Sebagian buku didominasi oleh teks dengan minimnya visualisasi atau ilustrasi tambahan. Siswa kurang tertarik belajar dari teks teori yang panjang. Membutuhkan waktu yang lama untuk mencerna konsep dari teks yang Panjang tersebut. Ini adalah masalah pembelajaran yang harus dipecahkan.²

Observasi awal dan wawancara dengan guru mata pelajaran Fiqh di MI TPI Keramat menunjukkan bahwa, ditemukan adanya permasalahan terkait hasil belajar siswa, khususnya pada jenjang kelas III. Meskipun guru sudah berupaya menyampaikan materi dengan baik, namun proses pembelajaran masih dominan menggunakan buku teks pembelajaran dan papan tulis. Akibatnya siswa menjadi kurang bersemangat dan pasif selama proses pembelajaran.

² Rishka A. Liono et al., "A Systematic Literature Review: Learning with Visual by the Help of Augmented Reality Helps Students Learn Better," *Procedia Computer Science* 179 (2021), 145, <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.12.019>.

Menurut guru di MI TPI Keramat, para siswa, terutama siswa kelas I, II dan III yang termasuk dalam kategori kelas rendah sulit untuk diminta diam dan memperhatikan pembelajaran. Siswa kelas rendah masih sering bermain-main dan tidak fokus. Menurut guru, tantangan terbesar saat melakukan proses pembelajaran adalah pada saat menit-menit terakhir sebelum pembelajaran selesai. Pada saat itu siswa sudah mulai bosan dan tidak fokus memperhatikan pembelajaran, Hasil belajar siswa pun ikut terpengaruh akibat hal ini.

Berikut data singkat mengenai hasil belajar siswa kelas III pada mata pelajaran Fiqh di MI TPI Keramat dengan mengikuti Keputusan pedoman penilaian oleh Direktur Jendral Pendidikan Islam Nomor 5161 tahun 2018.³

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Kelas III.

Interval Predikat	Predikat	Jumlah siswa Kelas III	Presentase (%)
86-100	A	1	6,7%
73-85	B	2	13,3%
60-72	C	2	13,3%
<60	D	10	66.7%
Jumlah		15	100%

Tabel diatas menunjukkan bahwa, terdapat banyak siswa dengan hasil belajar yang berada pada predikat “D”, tetapi, hanya ada sedikit siswa dengan hasil belajar terletak pada predikat “A”, “B” hingga “C”. Padahal Fiqh merupakan pembelajaran yang sangat penting terutama pada jenjang madrasah ibtidaiyah. Melalui pembelajaran Fiqh, siswa madrasah dapat membantu meningkatkan pengetahuan mengenai hukum-hukum dalam islam.

³ Direktur Jenderal Pendidikan Islam, “Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Islam Nomor 5161 Tahun 2018 tentang Petunjuk Teknis Penilaian Hasil Belajar Pada Madrasah Ibtidaiyah,” 2018, 17-18.

Selain itu, setelah peneliti melakukan observasi di lapangan, tepatnya di MI TPI Keramat kota Banjarmasin, menunjukkan bahwa, selama berlangsungnya proses pembelajaran siswa terlihat bosan. Proses pembelajaran hanya menggunakan media cetak (buku), maka dari itu, siswa dengan cepat menjadi jenuh, kehilangan motivasi dan kurang fokus mengikuti kegiatan belajar.

Menanggapi persoalan yang muncul dalam proses pembelajaran, diperlukan solusi pada mata pelajaran Fiqh, agar siswa dengan hasil belajar yang rendah menjadi meningkat. Selama kegiatan pembelajaran, ada berbagai macam faktor yang memberikan dampak serta pengaruh pada hasil belajar siswa.⁴ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 menegaskan tentang Guru serta Dosen yang terletak pada pasal 10 dengan bunyi “guru harus memiliki kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial dan professional”.⁵ UU tersebut dikeluarkannya untuk mengevaluasi para pengajar agar lebih terampil dalam menguasai dan menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kegunaannya.

Menurut Sudjana dalam Hansul dan Ade, media pembelajaran berfungsi sebagai perangkat yang menunjang serta menciptakan proses pembelajaran menjadi optimal dan efektif. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta memberikan kemudahan pada siswa saat menyerap informasi terkait materi pembelajaran atau sederhananya, dengan media

⁴ Halid Hanafi, La Adu, dan H Muzakkir, *Profesionalisme Guru dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah* (Yogyakarta: Deepublish, 2018), 34.

⁵ Dewan Perwakilan Republik Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen,” Pub. L. No. 20 (2005).

pembelajaran, siswa dapat lebih memahami pembelajaran yang telah diterangkan guru.⁶

Pada kegiatan pembelajaran, media pembelajaran menjadi faktor yang sangat krusial. Allah SWT berfirman dalam Al-Qur'an, terdapat pada surat An-Nahl ayat 44, yang berisi:

بِالْبَيِّنَاتِ وَالزُّبُرِ ^{قُلْ} وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ
وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ ﴿٤٤﴾

Menurut tafsir kemenag, ayat ini menjelaskan bahwa Allah menurunkan wahyu berupa Al-Qur'an kepada Nabi Muhammad supaya dapat disampaikan kepada manusia, agar Al-Qur'an dapat menjadi pedoman yang berisi ajaran, perintah, larangan dan prinsip-prinsip hidup yang perlu diperhatikan dan diterapkan. Selain itu, Al-Qur'an juga berisi cerita mengenai umat-umat sebelumnya yang bisa menjadi contoh dalam menjalani kehidupan di dunia. Selain itu, Nabi Muhammad diberikan tugas untuk memberi penjelasan mengenai berbagai hukum yang terdapat pada Al-Qur'an, merincikan ayat demi ayat dengan sifat umum, serta membatasi makna yang mutlak, dengan demikian Al-Qur'an dapat dengan mudah dipahami sesuai dengan kapasitas berpikir manusia. Pada bagian akhir ayat ditekankan pula pentingnya umat manusia untuk merenungkan

⁶ Hansul Fikri dan Ade Sri Madona, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif* (Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru, 2018), 13.

kandungan Al-Qur'an dengan pikiran yang tenang dan jernih demi meraih kehidupan yang layak di dunia serta kegembiraan di alam baka.⁷

Media dalam konteks pendidikan, berdasarkan ayat ini merupakan sebuah upaya yang dijalankan oleh para guru untuk memfasilitasi kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Sebagaimana Nabi Muhammad yang mendapat wahyu untuk menjelaskan kandungan Al-Qur'an pada umat manusia, media pembelajaran berperan sebagai alat untuk memberikan penyajian materi pembelajaran yang terkesan rumit menjadi lebih mudah diterima serta dipahami, baik melalui visualisasi grafis maupun simulasi interaktif. Dengan demikian proses pembelajaran juga akan menjadi lebih aktif serta mampu meningkatkan hasil belajar.

Proses pembelajaran dengan penggunaan media memiliki peranan yang krusial, karena penggunaan media mampu membantu meningkatkan perhatian siswa, meningkatkan imajinasi siswa, serta dapat membangkitkan ketertarikan siswa untuk belajar.⁸ Penggunaan media pembelajaran juga mampu memperjelas penyajian materi ajar, mengatasi waktu dan ruang yang terbatas⁹ serta dapat meningkatkan motivasi belajar.¹⁰

⁷ Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Tafsirnya* (Jakarta: Widya Cahaya, 2011), 328-329.

⁸ Justice Zeni Zari Pangabean et al., *Teknologi Media Pembelajaran (Penerapan Teknologi Media Pembelajaran di Era Digital)* (Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia, 2024), 34.

⁹ Wandah Wibawanto, *Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif* (Jember: Penerbit Cerdas Ulet Kreatif, 2017), 6.

¹⁰ Akbar Alifian Iswahyuono, Indah Wahyuni, dan Umi Fariyah, "Development of Islamic - based interactive Powerpoint learning media on the material of many - sided flat buildings grade 4 Primary School," *International Journal of Trends in Mathematics Education Research* 6, no. 4 (2023), 371, <https://doi.org/https://doi.org/10.33122/ijtmer.v6i4.251>.

Guru perlu mengambil tindakan kreatif dan responsif dalam menghadapi siswa yang bosan pada saat pembelajaran berlangsung. Pendekatan yang diaplikasikan dalam memperkuat partisipasi siswa adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang atraktif serta memikat. Media pembelajaran merupakan perantara untuk mendukung aktivitas dan jalannya pembelajaran antara guru dengan siswa.¹¹

Pada masa kini, telah banyak dikembangkan media pembelajaran yang beragam, baik di luar negeri ataupun di tanah air. contohnya adalah media untuk kegiatan belajar dan mengajar berbentuk PowerPoint interaktif. Media ini merupakan program komputer yang berfungsi sebagai alat untuk membantu menyajikan sebuah materi dalam bentuk presentasi. Media PowerPoint Interaktif merupakan media yang menarik, karena program PowerPoint dirancang dengan tampilan yang beragam, mudah digunakan, menarik serta mudah dirancang, media ini bahkan, hanya memerlukan penyimpanan data.¹²

Media PowerPoint interaktif dapat menjadi jalan keluar dalam menangani masalah terhadap hasil belajar yang belum maksimal. Media PowerPoint interaktif membantu menyajikan materi dengan baik dan menarik, karena terdapat fitur permainan warna, animasi dan dapat menambahkan media gambar. Selain itu,

¹¹ Yuniastuti, Miftakhuddin, dan Muhammad Khoiron, *Media pembelajaran untuk generasi milenial*, 1 ed. (Surabaya: Scopindo Media Pustaka, 2021), 4.

¹² Fitri Amaliyah, Nurhalima Tambunan, dan Nanda Rahayu Agustia, *Media Pembelajaran Interaktif Pendidikan Agama Islam Berbasis Power Point* (Yogyakarta: PT. Green Pustaka Indonesia, 2023), 2.

PowerPoint interaktif dapat membantu proses belajar dan mengajar agar dapat menjadi pembelajaran yang aktif serta menyenangkan.¹³

Peneliti menawarkan media PowerPoint interaktif sebagai solusi untuk menangani masalah terhadap hasil belajar yang kurang maksimal di MI TPI Keramat, menurut peneliti, sudah seharusnya proses pembelajaran menerapkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif, serta memanfaatkan fasilitas yang tersedia di sekolah. Sehingga kegiatan pembelajaran di kelas tidak terpaku pada buku cetak serta papan tulis.

Upaya yang dilakukan peneliti adalah menggunakan media PowerPoint interaktif. Media PowerPoint interaktif dapat membuat siswa untuk aktif selama proses belajar dan mengajar hingga menciptakan kegiatan belajar serta mengajar menjadi menarik dan mampu memberikan kontribusi akan peningkatan hasil belajar. Untuk alasan tersebut, penelitian yang akan dilakukan berjudul “Pengaruh Media PowerPoint Interaktif pada Mata Pelajaran Fiqh untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III MI TPI Keramat.”

¹³ Muhammad Nurwahidin et al., “Pengaruh Media PowerPoint Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Ilmiah Kependidikan* 5, no. 1 (2024), 18-19, <https://doi.org/https://doi.org/10.37478/jpm.v5i1.3211>.

B. Definisi Operasional

1. PowerPoint Interaktif

PowerPoint adalah perangkat lunak berupa program Microsoft Office dengan berfungsi sebagai alat untuk menciptakan dan merancang bahan presentasi ke dalam bentuk *slide* yang dapat dibuat dalam bentuk tulisan, diagram, grafik dan lain-lain.¹⁴ Sedangkan interaktif adalah kemampuan atau kesempatan suatu media untuk berinteraksi dengan siswa.¹⁵ Meskipun kadar interaktif dalam media ini tidak terlalu tinggi, namun PowerPoint mampu menampilkan *feedback* yang sudah diprogram. Sehingga PowerPoint interaktif adalah sebuah presentasi yang memanfaatkan fitur-fitur interaktif yang dapat menampilkan *feedback* yang telah diprogram dalam aplikasi PowerPoint.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan sebuah kecakapan yang didapat pada aktivitas belajar. Selain itu, hasil belajar juga dapat diartikan sebagai bentuk tingkatan akan kemampuan dan penguasaan siswa pada materi pembelajaran, hasil belajar diukur melalui skor dari tes akhir. Tes akhir terdiri dari soal-soal yang menguji aspek kognitif, yaitu pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis serta evaluasi.¹⁶ Tes yang digunakan pada penelitian ini hanya akan menguji pada aspek kognitif pada tingkat C1, C2, C3 dan C4.

¹⁴ Gumulya Sonny Marcel Kusuma, Mister Candra, dan Lesi Agusria, *Aplikasi Komputer dalam Bisnis Microsoft Excel dan Microsoft Power Point*, 1 ed. (Malang: Ahlimedia Press, 2020), 85.

¹⁵ Wahyudin Nur Nasution, *Strategi Pembelajaran* (Medan: Perdana Publishing, 2017), 70.

¹⁶ Hasrian Rudi Setiawan dan Achmad Bahtiar, *Monograf: Metode Role Play (Upaya Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar)* (Medan: Umsu Press, 2023), 23-24.

3. Mata Pelajaran Fiqh

Mata pelajaran Fiqh pada jenjang Madrasah Ibtidaiyah merupakan pelajaran yang termasuk dalam lingkup mata pelajaran PAI kependekan dari Pendidikan Agama Islam. Materi pada pembelajaran Fiqh memuat pelajaran tentang Fiqh ibadah dan Fiqh muamalah.¹⁷ Pembelajaran yang dilaksanakan pada peneitian ini merupakan pembelajaran pada materi puasa *sunnah*.

C. Rumusan Masalah

Mengacu pada uraian latar belakang sebelumnya, pada penelitian ini rumusan masalahnya adalah, apakah PowerPoint interaktif berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas III di MI TPI Keramat?

D. Tujuan Penelitian

Dengan mempertimbangkan rumusan masalah sebelumnya yang sudah diuraikan, penelitian ini bertujuan.

Untuk mengetahui pengaruh PowerPoint interaktif terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqh kelas III di MI TPI Keramat.

¹⁷ Aslan, *Pembelajaran Fiqh di Madrasah Ibtidaiyah* (Bandung: CV. Feniks Muda Sejahtera, 2022). hal. 29-30.

E. Signifikansi Penelitian

Penelitian ini diharapkan menghasilkan serta memberi kontribusi signifikan pada dunia Pendidikan di masa mendatang. Temuan penelitian ini berpotensi menjadi dasar penting bagi berbagai pihak yang terlibat dalam komponen Pendidikan, termasuk guru, siswa dan institusi Pendidikan secara keseluruhan.

1. Signifikansi Teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat berupa pemberian informasi tentang upaya untuk meningkatkan hasil dan motivasi belajar, serta menjadi sumber untuk bahan penelitian yang lebih mendalam.

2. Signifikansi Praktis

a. Madrasah

Melalui penelitian ini, memiliki harapan agar dapat menyumbangkan pengetahuan ilmiah sehingga dapat diimplementasikan pada pengembangan pembelajaran Fiqh, dengan maksud agar terjadi peningkatan terhadap kualitas proses belajar-mengajar dan meningkatkan efektivitas pembelajaran Fiqh di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah.

b. Guru

Melalui penelitian ini, diharapkan mampu menyajikan data yang aktual terkait media pembelajaran yang berpotensi untuk digunakan oleh guru dalam proses belajar untuk memberikan dukungan terhadap kegiatan pembelajaran serta pengajaran dalam rangka melakukan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi serta meningkatkan semangat selama proses belajar mengajar.

c. Peneliti/pembaca

Penelitian ini dapat berfungsi sebagai panduan atau sumber informasi baru tentang media PowerPoint interaktif terhadap peneliti berikutnya.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya yang memiliki kaitan yang relevan dengan penelitian ini, disajikan pada tabel 1.2.

Tabel 1.2 Penelitian Terdahulu

No	Identitas	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Distingsi
1	Penelitian yang dilakukan oleh Mohammad Raafif William Sufa pada tahun 2023. Yang memiliki judul “Pengembangan Media Pembelajaran <i>Power Point</i> Interaktif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas III pada Pembelajaran Tematik di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang”.	<i>Research and Depeloment</i> (R & D)	Penggunaan media pembelajaran <i>Power point</i> interaktif pada mata pelajaran Tematik dapat memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa Kelas III di SD Plus Al-Kautsar Kota Malang.	<ul style="list-style-type: none"> a. Variabel terikat penelitian b. Metode penelitian c. Mata pelajaran pada penelitian d. Lembaga/tempat penelitian
2	Penelitian yang dilakukan Rizki Prayogi Pangestu pada tahun 2019. Yang berjudul “Penerapan Media <i>Power Point</i> untuk Meningkatkan	Penelitian Tindakan Kelas (PTK)	Penerapan media <i>Power Point</i> dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 7 Bandar	<ul style="list-style-type: none"> a. Metode penelitian b. Mata pelajaran pada penelitian c. Jenjang sampel penelitian d. Spesifikasi media

No	Identitas	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Distingsi
	Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas VIII SMP Negeri 7 Bandar Lampung”		Lampung dengan hasil peningkatan sebesar 17% pada siklus I dan 27% pada siklus II	e. Lembaga/tempat penelitian
3	Penelitian oleh Ulfa Suriani pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Media Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPA Kelas V SD Inpres BTN IKIP 1 Kota Makassar”	Metode Eksperimen	Temuan penelitian menunjukkan dampak media interaktif terhadap hasil belajar siswa, dengan skor rata-rata 45,52 pada ujian pertama dan skor rata-rata 60,17 pada ujian akhir. Selain itu, hasil analisis uji-t dengan hasil nilai sig. 0,000 < 0,05. Dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa Ha diterima dan H0 ditolak.	a. Mata pelajaran pada penelitian b. Jenjang kelas sampel penelitian c. Spesifikasi Media

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya.

Adapun hipotesis pada penelitian ini, yaitu:

1. H_a : Terdapat pengaruh media PowerPoint interaktif pada mata pelajaran Fiqh terhadap hasil belajar siswa kelas III MI TPI Keramat.
2. H_0 : Tidak terdapat pengaruh media PowerPoint interaktif pada mata pelajaran Fiqh terhadap hasil belajar siswa kelas III MI TPI Keramat.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan memiliki tujuan agar mempermudah penjelasan dalam penelitian ini, peneliti menyusun tata letak pembahasan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, meliputi latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, penelitian terdahulu, hipotesis penelitian serta sistematika penulisan.
2. Bab II Tinjauan pustaka dan kerangka pikir.
3. Bab III Pendekatan Penelitian, pada bagian ini mencakup jenis dan metode penelitian, rancangan penelitian, lokasi studi, subjek dan objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan metode analisis data.
4. Bab IV Temuan dan Analisis, pada bab ini mencakup ringkasan hasil penelitian dan analisis hasil penelitian.
5. Bab V Kesimpulan serta saran-saran.