

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah kebutuhan mendasar bagi manusia yang dianggap sebagai proses pembelajaran yang bertujuan membangun pengetahuan dan keterampilan individu. Pendidikan berperan penting dalam sosialisasi, pembudayaan, dan rekonstruksi sosial masyarakat.<sup>1</sup>

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 ayat 1, menjelaskan bahwa:

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 ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Undang-undang tersebut jelas bahwa pendidikan merupakan suatu kebutuhan bagi setiap individu untuk mengembangkan diri dan dengan pendidikan diharapkan suatu bangsa dapat memiliki generasi muda yang berkualitas, berilmu, dan bertakwa kepada Tuhan.<sup>2</sup>

Pendidikan merupakan salah satu faktor utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam proses pendidikan di sekolah, kegiatan pembelajaran merupakan inti dari keseluruhan proses pendidikan. Pembelajaran

---

<sup>1</sup> B. P. Abd Rahman dkk., "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan," *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam* 2, No. 1 (2022): 1–8.

<sup>2</sup> Syafira Masnuah dkk., "Analisis Kebijakan Pendidikan Islam Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 (Sisdiknas)," *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI* 9, No. 1 (2022): 1, <https://doi.org/10.69896/modeling.v9i1.1131>.

merupakan proses interaksi antara guru dan peserta didik dalam suatu lingkungan belajar yang bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, guru memiliki peran yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran.<sup>3</sup>

Keberhasilan proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh peran guru sebagai fasilitator utama di dalam kelas. Guru tidak hanya bertugas menyampaikan materi, tetapi juga dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, inovatif, dan menyenangkan agar siswa dapat terlibat secara optimal dalam proses pembelajaran. Kemampuan guru dalam memilih strategi, metode, serta memanfaatkan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penentu tercapainya tujuan pembelajaran.

Dapat dipahami bahwa pendidikan, sekolah, dan guru merupakan tiga elemen yang saling berkaitan dan tidak dapat dipisahkan. Pendidikan menjadi tujuan utama, sekolah menjadi wadah penyelenggara, sedangkan guru menjadi pelaksana sekaligus penggerak utama dalam proses tersebut. Ketiganya memiliki peran yang sangat strategis dalam mencetak generasi yang berkualitas, berdaya saing, serta mampu menghadapi tantangan zaman.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran salah satunya dapat tercermin dari pencapaian hasil belajar yang diperoleh siswa. Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang dialami oleh siswa setelah menjalani proses pembelajaran, yang mencakup tiga aspek utama yaitu aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

---

<sup>3</sup> Wajiyah Wajiyah dan Hudaidah Hudaidah, "Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional," *Pensa* 3, No. 1 (2021): 97–106.

Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa proses pembelajaran telah berlangsung secara efektif.<sup>4</sup> Namun dalam kenyataannya, masih terdapat siswa yang memperoleh hasil belajar yang kurang optimal karena merasa jenuh terhadap cara penyampaian materi oleh guru.

Pada konteks pembelajaran Fikih, pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat menjadi hal yang sangat krusial. Mata pelajaran Fikih merupakan bagian integral dari Pendidikan Agama Islam yang bertujuan untuk membekali siswa dengan pemahaman mengenai hukum-hukum Islam serta tata cara pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari. Namun, materi Fikih pada umumnya disampaikan dalam bentuk teks tertulis dan penjelasan secara lisan, sehingga apabila tidak didukung oleh media pembelajaran yang menarik dan inovatif, hal tersebut dapat mengakibatkan menurunnya minat dan antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Kondisi ini pada akhirnya berdampak pada rendahnya hasil belajar yang dicapai oleh siswa.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan oleh pendidik sebagai alat bantu dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada siswa di kelas. Kehadiran media ini mampu merangsang daya pikir, perasaan, perhatian, serta menumbuhkan minat belajar siswa, sehingga pada akhirnya dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan. Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan tepat sasaran dapat memudahkan guru dalam menyajikan materi secara lebih jelas dan menarik, yang pada gilirannya membuat

---

<sup>4</sup> Khamila Husna dan Supriyadi Supriyadi, "Peranan Manajemen Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Studi Islam Dan Humaniora (E-ISSN 2745-4584)* 4, No. 1 (2023): 981–90.

siswa lebih mudah memahami isi pelajaran dan memberikan dampak positif terhadap hasil belajar mereka.

Suatu media pembelajaran dapat dikategorikan sebagai media yang baik apabila telah memenuhi beberapa kriteria, antara lain mampu membangkitkan motivasi belajar siswa, dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, mampu mendorong siswa dalam mengingat dan menghafal materi pelajaran, serta mampu menciptakan suasana belajar yang aktif melalui keterlibatan siswa dalam memberikan tanggapan maupun umpan balik. Selain itu, media pembelajaran yang baik juga seharusnya memberikan dampak nyata berupa peningkatan pada nilai atau hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang baik diharapkan mampu menumbuhkan motivasi belajar siswa serta membantu mencapai tujuan pembelajaran secara optimal.<sup>5</sup>

Sebagaimana disebutkan dalam surah Al- Baqarah ayat 31

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Ayat ini dijelaskan didalam dalam Tafsir Al-Misbah bahwa kata Al-Asmaa (الاسماء) bermakna nama-nama serta karakteristik benda-benda yang diajarkan Allah Swt. kepada Nabi Adam a.s. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran dapat dilakukan melalui pengenalan benda atau objek secara langsung. Makna tersebut berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran dalam proses pendidikan, baik media visual, audio, maupun audio visual. Selain itu pada pada

---

<sup>5</sup> Wibawa Arya Pageh, "Media Pembelajaran," Askara Sastra Media, 2025, <https://repo.isi-dps.ac.id/5866/>.

kata (بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ) menjelaskan perintah untuk menyebutkan nama-nama benda apabila benar mengetahuinya. Ayat ini memberikan gambaran bahwa benda-benda di sekitar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret. Dengan penggunaan media pembelajaran yang beragam dan bervariasi, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik, efektif, serta mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik.<sup>6</sup>

Sejalan dengan perkembangan pendidikan modern, media pembelajaran menjadi salah satu komponen penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Penggunaan media visual, audio, maupun audio visual dapat membantu guru menyampaikan materi secara lebih menarik dan mudah dipahami peserta didik. Dengan adanya media pembelajaran, peserta didik tidak hanya menerima materi secara verbal, tetapi juga dapat melihat dan memahami objek pembelajaran secara lebih konkret.

Benda-benda yang ada di lingkungan sekolah juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih menarik, aktif, dan tidak monoton. Dengan media yang beragam, peserta didik akan lebih termotivasi dan semangat dalam mengikuti pembelajaran. Ayat ini memberikan gambaran bahwa penggunaan media atau sarana dalam proses pembelajaran merupakan hal penting untuk meningkatkan pemahaman dan efektivitas belajar peserta didik.

Pada kenyataannya tidak semua proses pembelajaran telah memanfaatkan perkembangan teknologi secara optimal. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di kelas V MIN 12 Tabalong, pembelajaran Fikih masih didominasi oleh

---

<sup>6</sup> “Tafsir Al-Mishbah Jilid 01,” t.t., diakses 9 Mei 2026.

metode ceramah dengan mengandalkan buku teks sebagai sumber belajar utama. Materi disampaikan oleh guru secara verbal tanpa disertai dukungan media visual maupun digital yang bervariasi, sehingga suasana pembelajaran cenderung berlangsung satu arah dengan siswa hanya berperan sebagai pendengar yang pasif. Dalam pelaksanaan pembelajaran tersebut, pendidik belum memaksimalkan pemanfaatan teknologi yang tersedia. Pendidik hanya mengandalkan buku siswa dan modul yang disediakan oleh pihak sekolah sebagai penunjang dalam penyampaian materi secara verbal, dengan alat bantu yang terbatas pada papan tulis dan spidol. Pendidik belum memanfaatkan media pembelajaran lain yang lebih modern, inovatif, dan menarik bagi siswa.

Adapun faktor-faktor yang melatarbelakangi kondisi tersebut antara lain adalah terbatasnya pengetahuan pendidik mengenai teknologi pembelajaran, serta kurangnya pemahaman pendidik terhadap cara penggunaan berbagai aplikasi pembelajaran modern yang sebenarnya telah tersedia. Selain itu, pendidik juga cenderung memilih cara yang lebih praktis dan tidak menyulitkan dalam proses mengajar. Keterbatasan fasilitas yang disediakan sekolah juga menjadi kendala, karena perangkat pendukung seperti LCD dan proyektor hanya tersedia satu unit. Akibatnya, para guru harus menggunakannya secara bergantian dalam proses pembelajaran.

Dari hasil observasi awal oleh peneliti pada pembelajaran Fikih kelas V, diperoleh data nilai harian siswa dengan jumlah 28 orang. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk pelajaran fikih diterapkan sebesar 70. Hasil analisis nilai tersebut diketahui sebanyak 21 siswa (75%) telah mencapai KKM, sedangkan 7

siswa (25%) masih belum tercapai. Kondisi ini mengindikasikan adanya sebagian siswa yang masih kesulitan menangkap materi Fikih, sehingga pencapaian hasil belajar mereka belum mencapai tingkat optimal.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi yang menarik dan interaktif. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media *Powtoon*. *Powtoon* adalah salah satu media interaktif online yang didalamnya terdapat berbagai macam fitur yang digunakan untuk membuat materi yang akan disampaikan kepada peserta didik melalui visualisasi yang menarik.

Melalui visualisasi yang ditawarkannya, *Powtoon* mampu merangsang motivasi serta minat belajar siswa. *Powtoon* adalah sebuah aplikasi pembuat video pembelajaran berupa animasi-animasi menarik guna menyajikan materi pelajaran dengan dilengkapi berbagai template, suara, fitur animasi seperti gambar animasi bergerak, teks animasi berupa pilihan font yang beragam, model transisi di setiap slide, dan adanya kemudahan dalam penyesuaian durasi waktu video. Oleh karenanya *powtoon* dinilai sebagai media pembelajaran yang mampu menimbulkan motivasi siswa untuk menyimak pelajaran. Aplikasi *powtoon* juga dapat diakses oleh siapapun secara gratis melalui situs web atau dapat mengunduh aplikasi *powtoon* melalui google playstore.

Tampilan yang dinamis serta penyajian konten yang kreatif dan menarik, media ini mampu menjadi jembatan antara materi yang bersifat abstrak dengan

realitas yang lebih mudah dipahami oleh siswa. Lebih dari itu, media berbasis animasi seperti *Powtoon* juga berperan dalam mengurangi kejenuhan selama proses belajar, membangkitkan rasa ingin tahu siswa, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkesan.<sup>7</sup> Penggunaan media *Powtoon* diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, mendorong keaktifan siswa dalam mengikuti proses belajar, serta memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Fikih.

Ini diperkuat oleh sejumlah penelitian terdahulu yang membuktikan efektivitas media *Powtoon* dalam proses pembelajaran. Di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ravita Insani (2023) yang mengungkapkan bahwa penggunaan media *Powtoon* terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Senada dengan hal tersebut, penelitian yang dilakukan oleh Annisa Syafrina Rizkyka Hamid dkk. (2024) juga menunjukkan bahwa media *Powtoon* efektif dalam meningkatkan hasil belajar sekaligus minat belajar siswa. Lebih lanjut, penelitian yang dilakukan oleh Hamidaturrohmah dkk. (2019) turut membuktikan bahwa media *Powtoon* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, peneliti merasa tertarik untuk mengkaji lebih mendalam mengenai penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *Powtoon* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa pada mata

---

<sup>7</sup> Ervina Febriani Putri, "Media Pembelajaran *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi," *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan* 5, No. 2 (2021): 198–205.

pelajaran Fikih. Maka dari itu, penelitian ini mengangkat judul "**Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Fikih Kelas V MIN 12 Tabalong.**"

## **B. Definisi Operasional**

### 1. Efektivitas

Efektivitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah tingkat keberhasilan suatu usaha atau kegiatan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.<sup>8</sup> Sejalan dengan hal tersebut, Steers (1985) menyatakan bahwa efektivitas adalah sejauh mana suatu organisasi atau sistem melaksanakan seluruh tugas pokoknya dan mencapai sasaran akhirnya. Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa efektivitas bukanlah sekadar proses melakukan sesuatu, melainkan perbandingan antara hasil nyata (output) dengan tujuan yang ingin dicapai (target). Suatu metode atau media dikatakan efektif apabila mampu memberikan dampak perubahan yang positif dan signifikan terhadap hasil yang diharapkan secara tepat sasaran. Dalam konteks penelitian ini, efektivitas diartikan sebagai tingkat keberhasilan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditunjukkan melalui peningkatan hasil belajar siswa.

### 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat dimaknai sebagai segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan pesan atau bahan pembelajaran, sehingga

---

<sup>8</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "Efektivitas," *Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring*, diakses pada 22 Februari 2026.

mampu merangsang minat, pikiran, perhatian, serta perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.<sup>9</sup> Berdasarkan pengertian tersebut, media pembelajaran pada dasarnya merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa, agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih jelas, menarik, dan mudah dipahami. Media pembelajaran sendiri dapat berwujud alat visual, audio, audiovisual, maupun multimedia yang berfungsi membantu siswa dalam menerima dan memahami informasi yang disampaikan.

### 3. Media Pembelajaran *Powtoon*

*Powtoon* adalah platform daring berbasis web yang berperan sebagai perangkat lunak pembuat video pembelajaran animasi dengan model SaaS (*Software as a Service*). Media ini memberikan sejumlah kelebihan dalam penyampaian konten pembelajaran, termasuk koleksi format yang melimpah, suara latar belakang, serta beragam elemen animasi seperti ilustrasi bergerak, teks beranimasi dengan variasi font, transisi slide yang menarik, dan fleksibilitas mengatur panjang durasi video. *Powtoon* tergolong sebagai media pengajaran tipe audiovisual.<sup>10</sup> Dalam penelitian ini, guru menerapkan media *Powtoon* sebagai sarana pendukung dalam mengajar Fikih untuk siswa kelas V. Pemanfaatan media tersebut dimaksudkan agar siswa lebih mudah menyerap materi pelajaran, sambil memcui peningkatan keaktifan dan fokus mereka selama proses pembelajaran

---

<sup>9</sup> Ani Daniyati dkk., “Konsep dasar media pembelajaran,” *Journal of Student Research* 1, No. 1 (2023): 282–94.

<sup>10</sup> Npmd Purnami dkk., “Pemanfaatan *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Berbasis Teknologi,” *Seminar Nasional “Digital Learning Merdeka Belajar Kampus Merdeka: Strategi Dan Inovasi Pembelajaran* 1, No. 1 (2022): 25–31, <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prospek/article/view/1718>.

berlangsung.

#### 4. Hasil Belajar

Hasil belajar merujuk pada evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah mereka menjalani proses pembelajaran, yang mencakup penilaian terhadap pengetahuan, sikap, serta keterampilan siswa melalui perubahan perilaku yang terlihat.<sup>11</sup> Dalam penelitian ini, fokus hasil belajar dibatasi pada ranah kognitif (pengetahuan) siswa kelas V dalam pelajaran Fikih setelah penggunaan media *Powtoon*. Hasil belajar diukur melalui nilai tes tertulis yang diberikan kepada siswa guna mengukur sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

#### 5. Mata Pelajaran Fikih

Pembelajaran Fikih di SD/MI merupakan bagian dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa mengenai hukum-hukum Islam dalam berbagai aspek kehidupan, baik yang berkaitan dengan ibadah (fikih ibadah) maupun muamalah (fikih muamalah). Materi Fikih diajarkan guna membekali siswa dengan pengetahuan dan kemampuan dalam mengamalkan ajaran Islam di kehidupan sehari-hari.<sup>12</sup> Dalam penelitian ini, mata pelajaran Fikih yang dimaksud yaitu pembelajaran Fikih yang dilaksanakan di kelas V MIN 12 Tabalong, sesuai dengan kurikulum yang berlaku di madrasah tersebut. Materi utama yang dijadikan fokus dalam penelitian ini adalah materi kurban.

---

<sup>11</sup> Ivyentine Datu Palittin Dkk., "Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa," *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 6, No. 2 (2019): 101–9.

<sup>12</sup> Hari Febriansyah dan Samin Samin, "Implementasi Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Materi Haji Kelas VI Di SD Islam Annajah Bekasi," *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah* 9, no. 2 (2025): 2, <https://doi.org/10.35931/am.v9i2.4853>.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan di atas, maka rumusan penelitian ini adalah.

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran Fikih di kelas V MIN 12 Tabalong?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas V di MIN 12 Tabalong?

### **D. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan penelitian penelitian diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk

1. Mengetahui penggunaan media pembelajaran *powtoon* pada mata pelajaran Fikih di kelas V MIN 12 Tabalong
2. Mengetahui efektifitas penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas V MIN 12 Tabalong?

### **E. Signifikasi Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis dan praktis.

1. Secara Teoritis Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan untuk memperkaya pengetahuan, kemampuan, dan pemahaman terkait media pembelajaran, terutama *Powtoon*, guna meningkatkan pencapaian belajar siswa. Lebih lanjut, temuan penelitian ini diantisipasi memberikan nilai tambah berupa peningkatan wawasan, arahan terbaru,

serta sumber rujukan bagi para guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran yang lebih beragam di zaman sekarang. Dengan begitu, media ini bisa diterapkan dalam proses mengajar, khususnya pada pelajaran Fikih, agar pembelajaran terasa lebih variatif, interaktif dan memikat minat siswa.

## 2. Secara Praktis

### a. Bagi guru

Diharapkan, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat berupa pengayaan pengetahuan, panduan mutakhir, dan materi rujukan bagi para pendidik untuk memilih beragam media pembelajaran yang sesuai dengan era digital saat ini yang dapat diimplementasikan saat kegiatan belajar khususnya untuk pelajaran Fikih sehingga aktivitas mengajar menjadi lebih bervariasi, interaktif, serta menarik

### b. Bagi sekolah

Penelitian ini dapat menjadi masukan bagi pihak sekolah guna mengembangkan dan memfasilitasi inovasi pembelajaran berbasis teknologi guna menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan efektif.

### c. Bagi siswa

Diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran Fikih melalui media yang lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran.

## F. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ravita Insani dengan NIM D91219147 berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian Sidoarjo” Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, Tahun 2023. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, dengan teknik pengambilan sampel menggunakan simple random sampling. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing berjumlah 35 siswa. Instrumen pengumpulan data menggunakan angket dengan skala Likert, sedangkan teknik analisis data menggunakan *uji Mann-Whitney* dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Powtoon* efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, yang ditunjukkan dengan nilai Asymp. Sig (2-tailed) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, media *Powtoon* terbukti memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.<sup>13</sup> Penelitian ini

---

<sup>13</sup> Ravita Insani, *Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Powtoon dalam Meningkatkan Motivasi Belajar PAI di Kelas 8 SMP Negeri 1 Krian Sidoarjo*, T.T.

relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan karena sama-sama mengkaji efektivitas penggunaan media pembelajaran Powtoon dalam proses pembelajaran. Perbedaannya terletak pada variabel yang diteliti, yaitu penelitian tersebut berfokus pada motivasi belajar siswa, sedangkan penelitian ini berfokus pada hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas V MIN 12 Tabalong. Meskipun demikian, peningkatan motivasi belajar yang dihasilkan dari penggunaan media Powtoon dalam penelitian tersebut dapat berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar siswa, sehingga penelitian ini tetap menjadi referensi yang relevan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Syafrina Rizkyka Hamid, Harry Soeprianto, Muhammad Turmuzi, dan Arjudin (2024) dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Software Powtoon terhadap Hasil Belajar dan Minat Siswa pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar” dipublikasikan dalam Jurnal Pendidikan MIPA Vol. 14 No. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis software Powtoon terhadap hasil belajar dan minat siswa kelas VIII SMPN 2 Mataram tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMPN 2 Mataram yang berjumlah 395 siswa yang terbagi dalam 10 kelas. Sampel penelitian yaitu kelas VIII A berjumlah 39 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas VIII B berjumlah

40 siswa sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui tes (*pre-test* dan *post-test*) serta angket minat belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dibuktikan dengan nilai thitung > ttabel ( $2,792 > 1,666$ ) sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Selain itu, hasil uji N-Gain menunjukkan rata-rata sebesar 0,7045 (70,45%) yang termasuk dalam kategori cukup efektif. Dari hasil angket, diketahui bahwa lebih dari 90% siswa menunjukkan minat terhadap penggunaan media Powtoon dalam pembelajaran. Media Powtoon dinyatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan minat siswa karena mampu menyajikan materi secara visual, menarik, dan interaktif.<sup>14</sup> Penelitian ini relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan karena sama-sama mengkaji penggunaan media Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaannya ada pada jenjang dan mata pelajaran yang diteliti, dimana penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran matematika di tingkat SMP, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah. Meskipun demikian, peningkatan hasil belajar dan minat siswa yang diperoleh melalui penggunaan media Powtoon dalam penelitian tersebut dapat memberikan kontribusi positif terhadap proses pembelajaran, sehingga penelitian ini tetap menjadi referensi

---

<sup>14</sup> Annisa Syafrina Rizkyka Hamid dkk., “Efektivitas media pembelajaran software powtoon terhadap hasil belajar dan minat siswa pada materi bangun ruang sisi datar,” *Jurnal Pendidikan Mipa* 14, no. 3 (2024): 693–701.

yang relevan dalam mengkaji penggunaan media Powtoon pada konteks yang berbeda.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Hamidaturrohmah, Fata Zumala, Uswatun Hasanah, dan Sahnaz Suroyya berjudul “Efektivitas Pembelajaran IPA Menggunakan Media Powtoon dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” yang dipublikasikan dalam Jurnal Pendidikan Dasar: Jurnal Tunas Nusantara, ISSN Cetak 2656-3223, Volume 1 Nomor 2 Tahun 2019, halaman 122–131. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penggunaan media audiovisual Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di SDN 2 Ngabul Tahunan Jepara. Metode yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan quasi eksperimen, dengan desain membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV. Instrumen yang digunakan berupa tes hasil belajar (*pretest* dan *posttest*), serta analisis data menggunakan uji independent sample t-test dengan bantuan SPSS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen sebesar 76,94 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol sebesar 71,11. Hasil uji hipotesis diperoleh nilai signifikansi  $0,040 < 0,05$  dan nilai  $t$  hitung  $> t$  tabel ( $2,128 > 2,101$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Powtoon* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah

dasar.<sup>15</sup> Penelitian ini relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan karena sama-sama mengkaji penggunaan media pembelajaran Powtoon dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa pada jenjang sekolah dasar. Perbedaannya terletak pada mata pelajaran dan lokasi penelitian, dimana penelitian tersebut berfokus pada mata pelajaran IPA di sekolah dasar, sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Fiqih di kelas V Madrasah Ibtidaiyah (MIN). Meskipun demikian, hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media Powtoon efektif meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga dapat menjadi referensi yang relevan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan.

#### **G. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis dapat diartikan sebagai dugaan atau jawaban sementara terhadap suatu permasalahan yang memerlukan pemecahan dan perlu dibuktikan kebenarannya melalui pengujian. Hipotesis juga merupakan bentuk harapan yang diungkapkan oleh peneliti mengenai hubungan antar variabel yang diteliti. Adapun hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. H<sub>0</sub>: Tidak terdapat efektivitas yang signifikan dari penggunaan media *powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di kelas V MIN 12 Tabalong.
2. H<sub>a</sub>: Terdapat efektivitas yang signifikan dari penggunaan media *powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

---

<sup>15</sup> Hamidaturrohmah Hamidaturrohmah, "Efektivitas Pembelajaran Ipa Menggunakan Media Powtoon Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Tunas Nusantara: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2019), <https://doi.org/10.34001/jtn.v1i2.1462>.

Fiqih di kelas V MIN 12 Tabalong.

## **H. Sistematika Penulisan**

Penyusunan skripsi ini dibagi menjadi lima bab yaitu:

1. BAB I (Pendahuluan) meliputi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Signifikansi Penelitian, Definisi Operasional, Penelitian Terdahulu, Hipotesis Penelitian dan Sistematika Penulisan.
2. BAB II (Kajian Teori dan Kerangka Pikir) meliputi Kajian Teori dan Kerangka Berfikir.
3. BAB III (Metode Penelitian) meliputi Jenis dan Pendekatan Penelitian, Desain Penelitian, Lokasi Penelitian, Populasi dan Sampel Penelitian, Data dan Sumber Data, Teknik Pengumpulan Data, Desain Pengukuran, dan Teknik Analisis Data.
4. BAB IV (Laporan hasil penelitian) meliputi hasil penelitian dan pembahasan
5. BAB V (Penutup) meliputi simpulan dan rekomendasi