

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pengembangan profesional adalah memperoleh atau memperoleh wawasan, keterlibatan, keahlian, dan kemajuan pelaksanaan tugas-tugas yang terampil dan pedagogis memungkinkan afiliasi tunggal atau rekanan untuk dukungan yang memadai bagi organisasi dan masyarakat.¹ Guru menggunakan permainan karena peserta didik menggunakan semua indera, penglihatan, suara, sentuhan, bahkan rasa dan bau mereka dan peserta didik belajar dengan berbagai cara; dengan mendengarkan apa yang orang katakan kepada mereka, dengan menonton apa yang mereka lakukan, dengan menyalinnya, dengan bereksperimen, menemukan sesuatu untuk mereka dan di atas semuanya mempraktikkan berbagai keterampilan.² Akomodasi komunikasi pertama kali muncul pada awal 70-an yang pada dasarnya berfokus pada kesediaan komunikator dari budaya dan bahasa yang berbeda untuk beradaptasi satu sama lain agar komunikasi yang terjadi berjalan secara efektif. Dalam hal ini, teori akomodasi komunikasi diadopsi untuk menjelaskan fenomena sosiolinguistik.³

¹ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Investigasi Pengembangan Profesional Mandiri dalam Pengajaran Bahasa Inggris: Kasus Peran Guru Bahasa Inggris di Kolese", *Dinamika Ilmu*, Vol. 18 No. 1 (2018), h. 91

² Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Meningkatkan Kemampuan Pengucapan Bahasa Inggris Melalui Go Fish Game dan Maze Game", *Dinamika Ilmu*, Vol. 15 No. 2 (2015), h. 216

³ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Komunikasi Lintas Budaya: Pengalaman Akomodasi Komunikasi Siswa Pattani dengan Pelajar Jawa di IAIN Tulungagung", *JELTL*, Vol. 4 No. 3 (2019), h. 379

Salah satu pelajaran yang membutuhkan pembelajaran adalah mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Pembelajaran IPS diperkirakan akan semakin menarik perhatian siswa apabila digunakan bantuan media pembelajaran yang menarik. Ilmu pengetahuan sosial adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberikan wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik, khususnya di tingkat dasar dan menengah.⁴ Dalam studi ini mereka membandingkan antara persepsi siswa dan karyawan dalam menggunakan bahasa Inggris untuk dunia pariwisata di Kroasia. Hasilnya menemukan bahwa beberapa kesamaan diperoleh seperti: (a) Internet menjadi media yang paling banyak digunakan dalam berkomunikasi dalam bahasa Inggris, (b) frasa idiomatik dan gaul adalah masalah terbesar dalam komunikasinya, dan (c) media publik seperti TV, penyiaran, dan penyebaran budaya massa telah memiliki pengaruh signifikan terhadap siswa dan karyawan.⁵

Mengingat pentingnya materi itu dalam kehidupan warga Indonesia dewasa ini, peneliti mengasumsikan dibutuhkannya pembelajaran tepat supaya pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik kepada siswa-siswa. Pembelajaran tepat meningkatkan motivasi belajar siswa di dalam kelas. Motivasi adalah kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu agar mencapai tujuan, kekuatan ini dirangsang dengan adanya berbagai macam

⁴ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013), hlm. 137

⁵ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Mempromosikan Situs Budaya dengan Meningkatkan Kemampuan Bahasa Inggris: Tujuan Khusus Bahasa Inggris untuk Pariwisata", *Asian TEFL*, Vol. 4 No. 2 (2019), h. 98

The defense plan adopted by the authors on the subject of women, has improved them to mobilize the glories of women in all their ages as much as possible to access them, and the reluctance of what you find in some of these works of materials, cannot come out of a comprehensive idea about the correct work of Islam, How to save it, and where it is included, but you find in most of the general speech lacks health and support and witness.⁶

Kesadaran masyarakat akan pentingnya bahasa Inggris sebagai alat komunikasi utama di era global ini semakin meningkat. Di Indonesia, menggunakan dan mempelajari dua atau tiga bahasa di antara mahasiswa dan dosen bahasa Inggris, dengan bahasa Inggris sebagai bahasa ketiga (L3) atau bahasa asing (FL), dan bahasa Jawa sebagai bahasa ibu atau bahasa pertama (L1) dan bahasa Indonesia sebagai bahasa kedua (L2) telah menerima banyak perhatian. Secara umum, konteks pembelajaran dan pengajaran bahasa Inggris (ELLT), dan tujuan pengajaran bahasa Inggris adalah untuk mengembangkan kompetensi komunikatif siswa, yaitu, untuk mendapatkan kemampuan substansial untuk berkomunikasi dalam berbagai situasi komunikasi.⁷

Berdasarkan hasil observasi pada waktu penelitian yang dilakukan pada tanggal 17 April sampai 04 Mei 2020 di MTs Al Huda Bandung Tulungagung, peneliti mengamati siswa kelas 8. Gangguan sebagai transfer

⁶ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "The Role of Women in Advocacy and Community Reform", *Islamic Insight Journal*, Vol. 1 No. 1 (2019), h. 59

⁷ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Menjelajahi Gangguan Bahasa Indonesia pada Properti Morpho-Syntactic oleh Penutur Jawa: Studi Kasus Dosen Bahasa Inggris dan Interaksi Siswa di Dua Perguruan Tinggi di Jawa Timur, Indonesia", *Pertanika J. Soc. Sci & HUM*, Vol. 4 No. 2 (2018), h. 258

bahasa yang timbul dalam belajar bahasa asing tidak dapat dihindari. Sebagai bilingual, orang Indonesia berbicara (i) dialek dan (ii) Indonesia.⁸

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diketahui permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa tidak memperhatikan saat guru menerangkan pelajaran.
2. Guru tidak menggunakan media dalam kegiatan mengajarnya, terutama media *Power Point* berbasis video.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dijelaskan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah di penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengaruh media *power point* video terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS
2. Bagaimana pengaruh media *power point* berbasis video hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS
3. Bagaimana perbedaan media *power point* berbasis video terkait motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS
4. Bagaimana perbedaan media *power point* berbasis video terkait hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

⁸ Dwi Astuti Wahyu Nurhayati, "Pengaruh Masa Pelajar dan Lembaga Pendidikan terhadap Timbulnya Gangguan Morfologi-Sintaksis Indonesia di ELLT", *Dinamika Ilmu*, Vol. 17 No. 1 (2017), h. 102

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, dapat ditarik kesimpulan untuk tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan bagaimana pengaruh media *power point* berbasis video terkait motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS
2. Untuk menjelaskan bagaimana pengaruh media *power point* berbasis video terkait hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS
3. Untuk mendeskripsikan bagaimana perbedaan media *power point* berbasis video terkait motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS
4. Untuk mendeskripsikan bagaimana perbedaan media *power point* berbasis video terkait hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

E. Pembatasan Penelitian

Mengingat luas masalahnya, agar mendapat sebagai berikut:

1. Penerapan media *power point* berbasis video akan dibuktikan apakah memiliki pengaruh terhadap motivasi pembelajaran siswa kelas 8
2. Penerapan media *power point* berbasis video akan dibuktikan apakah mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas 8
3. Penerapan media *power point* berbasis video akan dibuktikan apakah memiliki perbedaan terhadap motivasi pembelajaran siswa kelas 8
4. Penerapan media *power point* berbasis video akan dibuktikan apakah memiliki perbedaan terhadap hasil belajar siswa kelas 8

F. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini bisa memberi manfaat antara lain:

1. Secara Teoritis

Secara umum penelitian yang dilakukan ini menambah pemahaman kepada dunia pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar peserta didik melalui penggunaan media *Power Point* berbasis video.

2. Secara Praktis

Selain manfaat teoritis juga ada manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

1) Bagi Kepala Madrasah

Memberi bahan masukan agar meningkatkan kualitas guru di sekolah dengan media pembelajaran *Power Point* berbasis video.

2) Bagi Perpustakaan

Untuk menambah referensi penelitian dan arsip yang berguna untuk mengembangkan keilmuan terkait penerapan media pembelajaran khususnya bagi Jurusan Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial IAIN Tulungagung.

G. Penegasan Istilah

1 Secara Konseptual

Pengaruh

Definisi "Pengaruh" dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah daya ada atau timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk karakter, kepercayaan, atau perbuatan seseorang.⁹

2 Secara Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual di atas, maka secara operasional yang dimaksud adalah untuk meneliti pengaruh media *Power Point* berbasis video terhadap motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS

⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia Online <https://kbbi.web.id/pengaruh>, diakses pada 8 April 2020, pukul 10.28 WIB