

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan salah satu instrumen utama dalam perkembangan sumber daya manusia, ini dijelaskan dalam UUD No. 20 tahun 2003 pasal 3 bahwa “Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat, dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa, agar menjadi insan 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,” yang dapat disimpulkan bahwa tujuan pembangunan nasional adalah mencerdaskan kehidupan bangsa untuk meningkatkan sumber daya manusia.²

Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia agar dapat sejalan dengan perubahan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin cepat, maka pendidikan di Indonesia selalu melakukan perubahan dan perkembangan sistem pendidikan. Ilmu pengetahuan sosial merupakan salah satu bagian integral dari sistem pendidikan nasional. Mata pelajaran IPS merupakan padanan dari *social studies education* dalam konteks kurikulum di Amerika Serikat. Pada dasarnya IPS merupakan studi integratif dari ilmu-ilmu sosial (sosiologi, ekonomi, sejarah, geografi, antropologi, dan lain-lain), dan humaniora (agama, bahasa, dan lain-lain) yang disederhanakan dan ditujukan untuk kepentingan pendidikan. Ilmu pengetahuan sosial sebagai salah satu mata pelajaran yang membahas tentang berbagai peristiwa-peristiwa sejarah dan permasalahan sosial yang membutuhkan dukungan media untuk dapat memberikan gambaran tentang

² Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab 1 Pasal 1, ayat 3

peristiwa-peristiwa sejarah pada peserta didik serta membantu peserta didik dalam memahami dan menghafal materi.

Dalam pendidikan guru menjadi pilar utama yang berinteraksi langsung dengan siswa dalam pembelajaran. Salah satu syarat guru yang berkualitas adalah guru yang memiliki kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik merupakan kemampuan dalam pengelolaan peserta didik, yaitu mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan.³ Jadi dapat diartikan guru mempunyai peran utama dalam mengontrol suatu kelas saat proses belajar mengajar berlangsung, agar dapat menciptakan kondisi belajar yang optimal, guru harus dapat kreatif dan inovatif saat menyampaikan suatu materi sehingga siswa akan tertarik dan dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan. Dalam proses belajar mengajar guru juga harus mengetahui tentang kriteria dalam memilih media pembelajaran yang menarik agar siswa tertarik mengikuti pelajaran tersebut sampai selesai. Media pembelajaran yang digunakan guru menjadi tolak ukur dalam pembelajaran. Apabila media pembelajaran yang dibuat oleh guru menarik, maka dapat menciptakan suasana belajar yang baik dan menumbuhkan siswa termotivasi untuk belajar. Dalam suatu proses pembelajaran, dua unsur yang paling penting adalah metode mengajar yang digunakan dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru, kedua aspek ini saling berkaitan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang sesuai, meskipun masih ada yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain tujuan pembelajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dapat dikuasai siswa setelah pembelajaran berlangsung dan konteks pembelajaran termasuk karakteristik siswa. Dapat dikatakan bahwa salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu

³ Sagala, *Kemampuan Profesional Guru dan Tenaga Kependidikan* (Bandung: Alfabeta, 2009) Hal

mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru.

Pembelajaran yang didukung media yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan siswa dan dapat memperlancar ketercapaian tujuan pembelajaran IPS. Menurut Barnawi, penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran merupakan hal yang harus dilakukan oleh guru. Guru dapat memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran, teknologi ini dapat memudahkan guru dalam menggambarkan atau mengilustrasikan materi yang sedang dipelajari. Guru dapat menggunakan media pembelajaran yang berhubungan dengan teknologi untuk memperluas dan memperdalam pengetahuan untuk dirinya dan siswa.⁴ Pesatnya perkembangan teknologi yang menghasilkan beragam aplikasi terhubung internet. Ragam aplikasi tersebut potensial untuk dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran yang dapat menarik atensi siswa. Kemajuan teknologi tersebut patutlah diberdayakan guru untuk membantu mewujudkan keberhasilan kegiatan belajar dalam dunia pendidikan. Hal ini dikarenakan bahwa kemajuan dunia pendidikan tidak mungkin berjalan tanpa bantuan dari teknologi. Di dalam dunia pendidikan, antara teknologi dan pendidikan ibarat dua sisi mata uang yang tidak dapat dipisahkan. Kemajuan teknologi dengan berbagai konsekuensi lainnya juga menuntut peranan dunia pendidikan yang lebih besar, khususnya terhadap guru untuk menerapkan teknik, metode, dan pendekatan yang bervariasi dalam mentransformasikan materi atau nilai-nilai kepada peserta didik.⁵

Pembelajaran bersifat monoton dan konvensional yang berpusat pada guru (*teacher centered learning*) sehingga siswa didik lebih banyak mendengarkan teks yang

⁴ Izomi Awalia, *Pengembangan Media Pembelajaran Animasi Powtoon pada Mata Pelajaran Matematika di kelas IV SD*, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa BantenKreano, Vol 10 nomor 1, 2019, Hlm 50

⁵ Maswan., & Muslimin, K, *Teknologi Pendidikan, Penerapan Pembelajaran yang Sistematis*. (Yogyakarta: Pustaka Pelajar), 2017

dibacakan oleh guru, tentu menjadi pembelajaran yang haruslah dihindari.⁶ Salah satu cara untuk menghindari pembelajaran yang bersifat monoton dan konvensional adalah dengan memanfaatkan hasil kemajuan teknologi untuk menjadi media pembelajaran yang menarik. Pemanfaatan media yang atraktif, menarik, dan kreatif dalam proses belajar mengajar adalah sesuatu yang penting bagi seorang guru.⁷

Dari berbagai hasil kemajuan teknologi, aplikasi video animasi merupakan satu contoh keberhasilan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah penyampaian materi sehingga siswa didik menjadi lebih cepat menerima materi pelajaran. Video animasi dapat membantu guru untuk memvisualisasikan materi atau konsep pelajaran yang abstrak. Materi pelajaran yang dibuat visualisasi ke dalam bentuk gambar animasi juga lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi peserta didik didik.⁸ Menurut Lee & Owens berpendapat bahwa penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian peserta didik dalam situasi pembelajaran dari awal hingga akhir proses pembelajaran.⁹ Salah satu aplikasi video animasi yang telah dikenal dalam dunia pendidikan dan mulai sering digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi *Powtoon*. Aplikasi *Powtoon* merupakan aplikasi terhubung internet atau *web apps online* yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik atensi peserta didik. Media *powtoon* bisa digunakan disemua mata pelajaran.

⁶ Evi Deliviana, *Aplikasi Powtoon sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya*, (Makassar: Penerbit Universitas Negeri Makassar), 2017, Hlm 01

⁷ Laksmi, Juwita Ayu, dkk, Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Pada Mata Pelajaran Biologi Materi Sistem Ekskresi Kelas XI SMA Brawijaya Smart School Malang, 2013

⁸ Sukiyasa, K., & Sukoco. *Pengaruh Media Animasi Terhadap Hasil Belajar dan Motivasi Belajar Siswa Materi Sistem Kelistrikan Otomotif*, *Jurnal Pendidikan Vokasi*. (Yogyakarta : Univ. Negeri Yogyakarta), 2013

⁹ Lee, W.W., & Owens, D. L. *Multimedibased instruction design: computerbased- training, web-based training, distance broadcast training, performance-based solution*. (New York: Pfeiffer), 2004

Media *powtoon* lebih mudah digunakan, guru tidak harus menguasai aplikasi tertentu, tetapi hanya membuatnya melalui website saja. bisa membuat presentasi yang lebih hidup dengan berbagai animasi yang sudah ada di *powtoon*.¹⁰ Bila dalam materi pelajaran ilmu pengetahuan sosial tersebut guru tidak dapat menerapkan sesuai dengan media apa yang cocok dan dapat mendukung proses pembelajaran di kelas dan siswa hanya dibekali dengan ceramah saja, akan terasa membosankan dan siswa pun merasa kurang bersemangat apabila selama proses pembelajaran tidak ada kreativitas guru selama mengajar. Namun apabila dalam kegiatan belajar menggunakan beberapa media pembelajaran seperti pembuatan video pembelajaran melalui *powtoon*, yang secara langsung dapat melihat sekaligus mendengar, sehingga dapat menumbuhkan minat dan hasil belajar siswa.

Setelah melakukan observasi awal di sekolah MTs Miftahul Ulum Ludoyo, dalam proses pembelajaran IPS guru menggunakan metode pembelajaran ceramah dan juga memanfaatkan media video pembelajaran dalam mengajar, guru tidak selalu menggunakan media video pembelajaran dikarenakan kurangnya fasilitas LCD yang tersedia, saat pandemik seperti ini proses pembelajaran dilakukan secara daring, pada saat pembelajaran daring guru biasanya melakukan proses pembelajaran melalui *e-learning* dan grup *whatsapp*, guru mengirimkan materi berupa video pembelajaran atau memberikan materi melalui voice note yang dapat digunakan siswa untuk belajar. Setelah proses pembelajaran tidak lupa guru memberikan soal evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terkait materi yang telah diberikan. Mulai tanggal 1 maret 2021 MTs Miftahul Ulum melakukan proses pembelajaran secara daring dan tatap muka, pembelajaran secara tatap muka dilakukan dengan tetap melakukan protokol kesehatan

¹⁰ Niken Henu Jatiningtias, *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa Mata Pelajaran IPS materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang*, Skripsi, (Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Univ. Negeri Semarang).2017, Hlm 06

secara ketat, siswa masuk sekolah dijadwal secara bergantian. Bagi siswa yang melakukan pembelajaran di kelas secara tatap muka akan diberikan pembelajaran secara langsung oleh guru sedangkan siswa yang mempunyai jadwal pembelajaran daring diberikan materi melalui grup *Whattapp* dan *e-learning*.

Penggunaan media *powtoon* yang diterapkan oleh guru mata pelajaran IPS di MTs Miftahul Ulum membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif dan siswa menjadi lebih antusias saat pemberian materi. Pembelajaran yang menyenangkan akan memperkuat perilaku siswa, sebaliknya pembelajaran yang kurang menyenangkan akan memperlemah perilaku siswa. Hal ini juga selaras dengan penelitian yang dilakukan Zulfah Anggita yang berjudul penggunaan *powtoon* sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi Covid 19, yang memberi kesimpulan bahwa media pembelajaran *powtoon* sangat efektif jika digunakan sebagai media pembelajaran, karena media ini dapat menghindarkan siswa dari kebosanan dalam belajar.¹¹

Penelitian Ernalida yang berjudul *Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif*. mengambil kesimpulan bahwa media *Powtoon* mampu membuat siswa lebih mudah menerima materi karena materi terlihat lebih menarik.¹² Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Evi Deliviani yang berjudul “Aplikasi *Powtoon* Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya”. Penelitian tersebut mengambil kesimpulan bahwa aplikasi *Powtoon* memiliki beberapa manfaat yaitu: pembelajaran menjadi lebih efektif, dapat meningkatkan prestasi belajar siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran.¹³ Aplikasi

¹¹ Zulfah Anggita, *Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi Covid 19*, (Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah), 2020

¹² Ernalida, *Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif*, *Jurnal Logat* Vol 5 No 2, 2018

¹³ Evi Deliviani, *Aplikasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran: Manfaat dan Problematikanya*, (Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2017).

powtoon juga memiliki keterbatasan seperti proses pembelajaran menjadi bergantung pada ketersediaan sarana teknologi seperti gawai, komputer, dan internet. Meskipun penelitian-penelitian tersebut telah jelas membahas tentang media pembelajaran *powtoon* yang menarik untuk digunakan, namun penelitian-penelitian tersebut belum membahas tentang penggunaan media *powtoon* dalam proses pembelajaran mata pelajaran IPS.

Sehubungan dengan uraian diatas, penulis ingin melakukan penelitian dengan memilih judul **“Penggunaan Media pembelajaran *Powtoon* oleh Guru untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia (Studi kasus siswa kelas VIII B MTs Miftahul Ulum Lodoyo)”**.

B. Fokus penelitian

Berdasarkan konteks penelitian yang telah diuraikan diatas, maka fokus penelitian yang dikemukakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS pada siswa VIII B MTs Miftahul Ulum?
2. Bagaimana keefektifan penggunaan media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS pada siswa VIII B MTs Miftahul Ulum?
3. Bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS materi pada siswa VIII B MTs Miftahul Ulum?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Menganalisis penggunaan media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS pada siswa VIII B MTs Miftahul Ulum

2. Menganalisis keefektifan penggunaan media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS pada siswa VIII B MTs Miftahul Ulum
3. Menganalisis dampak penggunaan media pembelajaran *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS pada siswa VIII B MTs Miftahul Uluum

D. Kegunaan Penelitian

Dalam setiap penelitian yang sudah diteliti oleh setiap manusia, pasti ada nilai sisi baiknya dan mempunyai manfaat yang baik. Penulis mengharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat memberikan nilai-nilai yang positif dan bermanfaat bagi semua orang, baik secara Teoritis ataupun Praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan teoritis, serta memberikan gambaran tentang penggunaan media pembelajaran *powtoon* yang dapat diterapkan pada peserta didik, sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan efektif dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi lembaga pendidikan sekolah

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi positif sekaligus sebagai bahan pertimbangan bagi lembaga atau sekolah dalam menentukan penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam proses pembelajaran

b) Bagi Siswa

Dengan menggunakan media pembelajaran *powtoon*, siswa diharapkan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

c) Bagi Penulis

Sebagai suatu wacana baru untuk memperluas pemikiran dan pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran *powtoon*, sebagai bahan untuk memperluas peneliti dalam mempersiapkan diri sebagai calon tenaga pendidik.

E. Penegasan Istilah

Penelitian ini berjudul “Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* oleh guru untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS materi Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia (Studi Kasus Siswa Kelas VIII B MTs Miftahul Uluum Lodoyo Blitar)¹⁴. Untuk memperjelas arah pembahasan dan agar tidak menimbulkan penafsiran yang keliru dalam memahami judul penelitian ini, maka perlu kiranya penelitian memberikan penegasan istilah sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Media Pembelajaran *Powtoon*

Powtoon adalah *software* online yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. *Powtoon* memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan time line yang sangat mudah. Animasi ini dapat digunakan untuk penggunaan pribadi dan umum. Penggunaan *powtoon* yang khas adalah di sekolah, selain itu, *powtoon* juga digunakan untuk iklan suatu produk, video penjualan produk, dan video investor. Dalam penggunaan disekolah yaitu untuk membantu guru memudahkan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa. *Powtoon* tersedia secara online atau dapat di *download* sebagai file mp4 (video).¹⁴

¹⁴ Bruce Graham, *Power Up Your Powtoon Studio Project*. (Birmingham: Packt Publishing) 2015. hlm

b. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh individu setelah proses belajar berlangsung, yang dapat memberikan perubahan tingkah laku baik pengetahuan, pemahaman, sikap dan ketrampilan siswa sehingga menjadi lebih baik dari sebelumnya, sebagaimana pendapat dari Wina Sanjaya hasil belajar adalah hasil yang berkaitan dengan pencapaian siswa dalam memperoleh kemampuan atau kemampuan menguasai materi pelajaran sesuai dengan tujuan khusus yang direncanakan.¹⁵

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual di atas, maka secara operasional yang dimaksud dengan “Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* oleh guru untuk meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS materi Kedatangan Bangsa Barat ke Indonesia (Studi Kasus Siswa Kelas VIII B MTs Miftahul Ulum Lodoyo Blitar)” adalah suatu media pembelajaran yang dapat memudahkan peserta didik dalam menerima materi dari guru. Media pembelajaran *powtoon* ini berupa media video animasi yang didalamnya banyak fitur animasi yang dapat mempermudah guru dalam menjelaskan materi kepada siswa kelas VIII B MTs Miftahul Uluum Lodoyo dan dengan diterapkannya media pembelajaran *powtoon* ini diharapkan hasil belajar siswa kelas VIII B Mts Miftahul Uluum Lodoyo dapat meningkatkan dan memuaskan.

F. Sistematika Pembahasan

Untuk lebih jelasnya pembahasan dalam penulisan penelitian ini, maka dari itu peneliti merumuskan sistematika pembahasan yang dibagi menjadi beberapa bab. Adapun sistematika pembahasannya adalah sebagai berikut:

¹⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta : Kencana), 2008, hlm. 13

BAB I : Pendahuluan

Pada bab ini terdiri dari konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah dan sistematika pembahasan. Pada bab pendahuluan ini merupakan salah satu kerangka dasar yang menjadi pijakan bagi penyusun untuk melakukan sebuah penelitian.

BAB II : Kajian Teori

Pada bab ini berisi uraian pembahasan teori yang berkaitan dengan judul penelitian sebagai landasan dalam pembahasan objek penelitian. Dalam bab ini terdiri kajian teori mengenai penggunaan media *powtoon*, keefektifan dampak penggunaan media *powtoon*, penelitian terdahulu, dan paradigma penelitian.

BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini terdiri uraian jenis penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian

BAB IV : Hasil Penelitian

Pada bab ini terdiri dari menuraikan dekripsi data, temuan penelitian dan analisis data

BAB V : Pembahasan

Pada bab ini penjelasan dari temuan-temuan penelitian yang telah dikumpulkan pada hasil penelitian

BAB VI : Penutup

Pada bab ini merupakan bab yang terakhir dalam penelitian skripsi, bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran

Untuk bagian yang terakhir terdiri dari, daftar rujukan dan lampiran-lampiran