

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Pendidikan adalah kebutuhan yang begitu penting dalam kehidupan manusia untuk menciptakan generasi penerus yang unggul dan berkualitas.² Pendidikan juga merupakan usaha untuk membantu jiwa anak-anak didik, baik lahir maupun batin menuju ke arah peradaban yang lebih baik.³ Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003 Pasal 1 ayat 1, mengemukakan bahwa Pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara”.⁴

Pendidikan bisa dinilai berhasil jika salah satunya didukung dengan proses pembelajaran yang efektif. Pembelajaran efektif menurut pendapat M. Sobry Sutikno, yang dikutip oleh Ifan Junaedi merupakan suatu pembelajaran dimana dalam prosesnya memungkinkan bagi siswa untuk belajar dengan mudah dan menyenangkan serta dapat menggapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.⁵ Sa’ud yang dikutip oleh Handayani berpendapat bahwa pemilihan model dalam kegiatan belajar mengajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan tujuan pembelajaran.⁶

² Homroul Fauhah And Brillian Rosy, “Analisis Model Pembelajaran Make A Match Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (Jpap)* 9, No. 2 (August 18, 2020): hal. 321.

³ I Wayan Cong Sujana, “Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia,” *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, No. 1 (July 23, 2019): hal. 29.

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, “Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional,” 2004.

⁵ Ifan Junaedi, “Learning Process Effectively Atau Proses Pembelajaran Yang Efektif” 3 (2019): hal. 20.

⁶ Sri Tika Handayani And Dewi Astuti, “Pengaruh *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Berbantuan Aplikasi Powtoon Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa,” No. 2 (2023): hal. 110.

Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah *Contextual Teaching and Learning* (CTL). Menurut Johnson, CTL adalah proses pendidikan yang bertujuan membantu siswa memahami makna dari materi yang dipelajari dengan mengaitkannya pada kondisi pribadi, sosial, dan budaya mereka.⁷ Hal tersebut sejalan dengan pandangan Sanjaya bahwa pendekatan kontekstual adalah sebuah pendekatan pembelajaran yang prosesnya lebih berfokus pada terlibatnya siswa dengan penuh agar mereka mampu menemukan dan membuat hubungan antara isi materi pelajaran dengan kondisi kehidupan nyata di sekitar mereka, sehingga mendorong para siswa untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.⁸

Pembelajaran menggunakan model *CTL* akan lebih bermakna apabila dibarengi dengan bantuan media pembelajaran yang menarik. Dalam proses pembelajaran, kehadiran media sangat diperlukan sebagai media perantara dalam penyampaian sebuah materi.⁹ Kehadiran media dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai sarana yang membantu anak memahami sesuatu yang bersifat abstrak, sehingga mempermudah guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.¹⁰ Media pembelajaran sangat beragam jenisnya, salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan adalah video animasi. Video animasi bisa diartikan sebagai lambang-lambang berupa lambang verbal, visual dan gerak yang menjadi satu kesatuan serta dilengkapi dengan audio yang dapat diputar berulang kali. Sehingga video animasi tersebut akan memberikan kesan hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran.¹¹ Salah satu platform yang dapat

⁷ Anju Nofarof Hasudungan, "Pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) Pada Masa Pandemi Covid-19: Sebuah Tinjauan," *Jurnal Dinamika* 3, No. 2 (November 30, 2022): hal. 116.

⁸ Alman Alman, "Meningkatkan Kemampuan Menghitung Dengan Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Tugasku Sehari-Hari Kelas Ii Sd Labschool Stkip Muhammadiyah Sorong," *Jurnal Pendidikan* 8, No. 2 (July 3, 2020): hal.124.

⁹ Ervina Febriani Putri, "Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Ekonomi" 5, No. 2 (2021): hal.199.

¹⁰ Septy Nurfadhillah Et Al., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii" 3 (2021): hal. 245.

¹¹ Yunita Wulandari Palimbong, Syukur Saud, And Nurming Saleh, "Penerapan Media Video Animasi Dalam Keterampilan Menulis Karangan Deskripsi Bahasa Jerman Siswa Kelas Xii Sman 11 Makassar," N.D., hal. 4.

digunakan untuk membuat video animasi pembelajaran adalah *Powtoon*. *Powtoon* merupakan salah satu platform pembuat video animasi berbasis website yang inovatif dan menarik. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan Lativa, dkk pada tahun 2020, menunjukkan hasil penelitian bahwa kegiatan pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *powtoon* menjadi terasa nyata, jelas, dan mudah dipahami oleh siswa.¹²

Ilmu Pengetahuan Sosial adalah bidang ilmu pengetahuan yang mempelajari segala sesuatu yang berkaitan dengan kehidupan sosial dan masyarakat. IPS juga merupakan mata pelajaran integrasi dari berbagai ilmu sosial yang disederhanakan untuk tujuan pendidikan. Sumaatmadja mengemukakan pendapatnya bahwa mata pelajaran IPS memiliki tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar mereka peka terhadap berbagai permasalahan sosial yang terjadi pada masyarakat, senantiasa mempunyai sikap mental positif dengan perbaikan pada ketimpangan yang terjadi, serta terampil dalam mengatasi permasalahan sehari-hari yang terjadi pada dirinya dan maupun pada kehidupan di masyarakat.¹³

Salah satu parameter yang dipakai untuk mengukur tingkat keberhasilan suatu pembelajaran ialah hasil belajar siswa.¹⁴ Teori hasil belajar menurut pendapat Benjamin Bloom dalam Agus, meliputi tiga ranah. Ranah kognitif yang berhubungan dengan pengetahuan siswa, pemahaman siswa, penerapan, analisis, sintesis serta evaluasi. Ranah afektif berhubungan dengan sikap dan respon siswa, nilai, serta karakter siswa. Sedangkan ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik dan

¹² Deiby Tiwow Et Al., “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik,” *Journal Focus Action Of Research Mathematic (Factor M)* 4, No. 2 (June 26, 2022): hal.109.

¹³ Nilam Utama, “Metode Digital Storytelling Pada Pembelajaran Ips Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Jurnal Ilmiah Edukatif* 8, No. 2 (December 23, 2022): hal. 175.

¹⁴ Marlina Marlina, “Hubungan Antara Motivasi Belajar, Efikasi Diri, Kecerdasan Emosional Dengan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Pai Melalui Pembelajaran Aktif,” *Ta'dib* 11, No. 1 (March 15, 2022): hal. 2.

teknik siswa.¹⁵ Hasil belajar siswa adalah salah satu dari komponen penting pembelajaran karena berguna sebagai tolok ukur sejauh manakah kemampuan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.¹⁶ Hasil belajar juga bermakna suatu pencapaian prestasi oleh siswa sejalan dengan kriteria atau nilai yang sudah ditetapkan.¹⁷

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 4-5 Oktober 2023, menunjukkan bahwa ada permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran IPS di kelas VII MTsN 7 Tulungagung. Masalah tersebut adalah hasil belajar siswa yang cenderung rendah atau di bawah nilai ketuntasan yaitu 75. Berikut merupakan tabel rekapitulasi nilai hasil ualngan harian IPS pada semester ganjil tahun 2023.

Tabel 1. 1 Rekapitulasi Ulangan Harian IPS Peserta didik Kelas VII MTsN 7 Tulungagung Tahun 2023

Nilai	Kelas		Jumlah Siswa	KKM	Presentase	Ket
	VII-C	VII-H				
90-100	2	3	5	75	6,67 %	Tuntas 38,67 %
75-89	10	14	24		32% %	
56-74	19	15	34		45,33 %	Belum tuntas 61,33 %
55<	7	5	12		16 %	
Jumlah	38	37	75		100 %	100 %

Sumber Guru IPS MTsN 7 Tulungagung pada UH Ganjil 2023

Berdasarkan tabel tersebut, disimpulkan bahwa 61,33% siswa di kelas VII-C dan VII-H mendapatkan nilai di bawah nilai ketuntatasan yaitu 75. Penyebab rendahnya nilai atau hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS dikarenakan siswa kurang memahami pembelajaran serta kurang aktif berpartisipasi ketika pembelajaran. Selain itu, siswa juga mudah bosan, suka ramai sendiri dan kurang fokus dalam belajar, sehingga pembelajaran

¹⁵ Agus Yulianto, "Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima" 01, No. 02 (2021): hal. 7.

¹⁶ Hani Subakti And Eka Selvi Handayani, "Pengaruh Bimbingan Belajar Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas Tinggi Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, No. 1 (December 9, 2020): hal. 248.

¹⁷ Agustin Sukses Dakhi, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Education And Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* Vol.8 No.2 (2020): hal. 468.

kurang kondusif. Masalah-masalah tersebut lah yang membuat hasil belajar siswa menjadi rendah.

Penelitian ini menggunakan acuan penelitian terdahulu yaitu, penelitian dengan judul Pengaruh Strategi Pembelajaran Contextual Teaching and Learning (CTL) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pendidikan Agama Kristen dan Budi pekerti Kelas VII SMPN 1 Taruntung Tahun Pelajaran 2023/2024” yang dilakukan oleh Andriani Peronika Sinaga, dkk. pada tahun 2023. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada strategi pembelajaran CTL terhadap hasil belajar siswa. Pernyataan tersebut didukung oleh hasil analisis data dengan uji t yang memperoleh nilai t hitung \geq t tabel yaitu $2,414 \geq 1,998$.

Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terletak pada beberapa aspek seperti lokasi penelitian, subjek penelitian, materi yang diteliti, serta media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu penelitian. Dalam hal hal ini, peneliti menggunakan video animasi *powtoon* sebagai alat bantu atau perantara dalam menyampaikan materi penelitian. Pada penelitian ini, peneliti memfokuskan untuk meneliti pengaruh model pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) yang dibantu dengan video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS. Dimana untuk hasil belajar dalam penelitian ini akan ditinjau dari ranah kognitif. Ranah kognitif yang digunakan dibatasi pada tingkat C1 (pengatahuan atau mengingat), C2 (pemahaman atau memahami), dan C3 (penerapan atau mengaplikasikan).

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching Learning (CTL) Berbantuan Video Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII Di MTsN 7 Tulungagung”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas, adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini, yaitu:

1. Adakah pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi permintaan dan penawaran kelas VII di MTsN 7 Tulungagung?
2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS materi permintaan dan penawaran kelas VII di MTsN 7 Tulungagung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi berbasis *Powtoon* terhadap hasil hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS materi permintaan dan penawaran kelas VII MTsN 7 Tulungagung.
2. Untuk mengetahui besar pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS materi permintaan dan penawaran kelas VII di MTsN 7 Tulungagung.

D. Batasan Masalah

Permasalahan utama yang telah dibatasi menjadi fokus dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Penggunaan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi *powtoon* pada mata Pelajaran IPS untuk siswa kelas VII di MTsN 7 Tulungagung.
- b. Pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi *powtoon* pada mata Pelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas VII di MTsN 7 Tulungagung.
- c. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi *powtoon*.
- d. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa. Hasil belajar dalam tinjauan ini berpusat pada ranah kognitif meliputi C1 (pengetahuan atau mengingat), C2 (pemahaman atau memahami), dan C3 (penerapan atau mengaplikasikan) dengan hasil akhir berupa test evaluasi.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini diharapkan mampu memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan pengetahuan dalam dunia pendidikan tentang pemanfaatan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan meningkatkan semangat belajar siswa dalam mempelajari

IPS dengan mendorong siswa untuk berpikir kritis dan cermat terhadap materi.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai bahan masukan dan inspirasi bagi guru dalam memilih dan menerapkan model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi berbantuan video animasi *powtoon* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

c. Bagi Sekolah

Dapat digunakan sebagai masukan untuk mencapai kemajuan pendidikan dengan meningkatkan kinerja dan kualitas guru dalam kegiatan belajar mengajar pada semua mata pelajaran, khususnya mata pelajaran IPS, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini dapat menambah pemahaman dan informasi pada peneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi *powtoon* yang dapat digunakan untuk lebih mengembangkan hasil belajar siswa.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman dan salah penafsiran diantara pembaca Ketika memahami judul penelitian ini, maka perlu adanya penegasan istilah sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah pola perencanaan yang digunakan sebagai pedoman dalam proses pembelajaran di kelas.¹⁸ Model pembelajaran juga diartikan sebagai salah satu aspek penting pembelajaran yang berguna sebagai pedoman untuk melakukan langkah-langkah dalam kegiatan pembelajaran.¹⁹

2. Model *Contextual Teaching Learning* (CTL)

Pembelajaran kontekstual mengacu pada model pembelajaran yang dikenal sebagai pengajaran dan pembelajaran kontekstual (CTL). Pembelajaran kontekstual adalah pendekatan pembelajaran yang mengaitkan antara materi yang dipelajari dengan situasi dunia nyata siswa sehari-hari, baik dalam kehidupan keluarga, sekolah, maupun lingkungan sekitar, dengan maksud agar siswa dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka.²⁰ Dalam proses pembelajarannya, model CTL mencakup tujuh komponen atau bagian utama yang meliputi konstruktivisme atau membangun pengetahuan, bertanya atau bertukar informasi, menemukan, masyarakat belajar atau belajar bersama, demonstrasi atau pemodelan, refleksi, dan penilaian yang sebenarnya.

3. Video Animasi *Powtoon*

Video animasi merupakan media pembelajaran yang didalamnya meliputi lambang verbal, lambang visual, dan lambang gerak yang menjadi satu kesatuan dan dilengkapi dengan audio. Video animasi dapat diputar berulang kali,

¹⁸ Muhamad Afandi, Evi Chamalah, And Oktarina Puspita Wardani, *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah*, 1st Ed. (Semarang: Unissula Press Universitas Islam Sultan Agung Semarang, 2013).

¹⁹ Jean Salhuteru Et Al., "Model-Model Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka" 4 (N.D.): hal. 537.

²⁰ S Suprpto Et. Al, "Penggunaan Contextual Teaching And Learning (Ctl) Berbantuan Kartu Kata Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Pantun Pada Siswa Sd," *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, Dan Pembelajarannya* 4, No. 1 (June 11, 2020): hal. 53.

sehingga memberikan kesan hidup dan menyimpan pesan-pesan pembelajaran.²¹

Powtoon merupakan layanan online berupa website berbasis audio visual yang dapat dimanfaatkan untuk membuat video presentasi dengan berbagai fitur menarik seperti halnya animasi tulisan tangan, animasi karakter dengan efek transisi serta pengaturan timeline yang sederhana, sehingga membuat video lebih hidup.²²

4. Hasil Belajar

Hasil belajar dapat diartikan sebagai sesuatu yang dicapai oleh siswa atas usaha dan pikiran mereka yang diwujudkan dalam bentuk tugas, pengetahuan, dan kemampuan dasar dalam penilaian sikap atau mentalitas, pengetahuan, kemampuan esensial dan perubahan perilaku secara kuantitatif.

Hasil belajar berdasarkan pandangan Sudjana ialah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah mereka mendapatkan pengalaman belajarnya.²³ Menurut pendapat Purwanto, hasil belajar ialah terjadinya suatu perubahan perilaku pada peserta didik setelah mengikuti proses pembelajaran sesuai tujuan pendidikan dalam domain kognitif, afektif, dan psikomotorik.²⁴

²¹ Palimbong, Et. Al, "Penerapan Media Video...", hal. 4.

²² Handayani And Astuti, "Pengaruh Contextual Teaching And Learning (Ctl) Berbantuan Aplikasi Powtoon Terhadap Kemampuan Literasi Numerasi Siswa," hal. 111.

²³ Ari Setiawan, "Pengaruh Model Pembelajaran Ctl (Contextual Teaching And Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Subtema 1 Tema 2 Kelas V Sd N 1 Nusa Bakti Kecamatan Belitang Iii Kabupaten Oku Timur," *Jemari (Jurnal Edukasi Madrasah Ibtidaiyah)* 2, No. 2 (July 22, 2020): hal.110.

²⁴ Eko Zeky Saputra And H Kaswari, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Metode Eksperimen Dalam Pembelajaran Ipa Kelas Iv Sekolah Dasar," N.D., hal. 2.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Terdapat pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS materi permintaan dan penawaran siswa kelas VII MTsN 7 Tulungagung.

Ho : Tidak terdapat pengaruh model pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) berbantuan video animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata Pelajaran IPS materi permintaan dan penawaran siswa kelas VII MTsN 7 Tulungagung.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan merupakan gambaran isi dari sebuah penelitian yang akan memudahkan pembaca nantinya, maka dari itu sistematika penulisan dalam penelitian sangatlah penting. Dimulai dari bab pendahuluan dan diakhiri dengan bab penutup, sistematika penulisan menggambarkan bagaimana isi skripsi ditulis. Berikut ini adalah sistematika penulisannya:

BAB I : Bab ini membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan masalah penelitian, penelitian terdahulu, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB II : Bab ini membahas tentang kajian teori dan kerangka berpikir.

BAB III : Bab ini membahas tentang jenis dan pendekatan penelitian, populasi dan sampel penelitian, Teknik pengambilan sampel, data dan jenis data penelitian, Teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan Teknik analisis data penelitian.

- BAB IV : Bab ini membahas tentang hasil penelitian
- BAB V : Bab ini membahas tentang pembahasan hasil penelitian
- BAB VI : Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran