

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Guru merupakan salah satu komponen terpenting dalam dunia pendidikan. Menurut Babuta dan Rahmat (2019:7) Guru adalah seseorang yang telah diberikan izin (SK) oleh pemerintah atau swasta untuk berkarir yang memerlukan latihan dan pengalaman khusus dengan tanggung jawab utama mendidik peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, dasar, dan menengah. dengan tujuan utama mencerdaskan bangsa dalam segala aspek. Kualitas guru yang baik akan menentukan hasil belajar yang lebih optimal. Sebaliknya kualitas guru yang rendah akan menyebabkan hasil belajar yang rendah pula. Guru harus senantiasa mengembangkan kemampuannya sebagai salah satu bentuk perwujudan dari sikap tanggung jawab terhadap profesi gurunya (Anugrah, 2019). Dalam dunia pendidikan seperti sopir kendaraan yang membawa penumpang yaitu siswa menuju tujuan yang ingin dicapai (cita-cita siswa). Selain itu, guru harus terampil dalam menyiapkan komponen pembelajaran. Salah satu komponen pembelajaran tersebut adalah media pembelajaran.

Musfiqon (2012:28) mendefinisikan media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Artinya, media pembelajaran tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Tanpa media pembelajaran, proses belajar mengajar tidak dapat terjadi (Ramli, 2018). Di era globalisasi dan informasi ini, perkembangan media pembelajaran semakin maju. Penggunaan Teknologi Informasi (TI) sebagai media pembelajaran sudah merupakan suatu tuntutan. Hal ini mengakibatkan tidak jarang ditemukan kendala-kendala dalam pelaksanaan pembelajaran dan kendala- kendala

tersebut berakibat pada hasil belajar siswa. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Nurrita, 2019). Pemilihan jenis media yang tidak tepat dapat menimbulkan berbagai efek dalam proses pembelajaran. Salah satu akibat yang paling sering ditemui adalah tidak maksimalnya proses pembelajaran yang terjadi di kelas yang berdampak pada hasil belajar (Aghni, 2018).

Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh media pembelajaran yang digunakan oleh guru karena fungsi utama media pembelajaran menurut Azhar Arsyad adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Hal ini dapat diartikan jika media pembelajaran yang digunakan tidak menarik maka iklim, kondisi, dan lingkungan belajar akan menjadi tidak menyenangkan sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah dan sebaliknya apabila media pembelajaran yang digunakan menarik maka iklim, kondisi, dan lingkungan belajar akan menjadi menyenangkan dan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang meningkat.

Efektifitas media pembelajaran dapat diamati pada pelaksanaan pembelajaran IPS sehari-hari pada siswa kelas VII A di SMP Negeri 1 Kuta, selama ini guru kelas cenderung hanya menggunakan media konvensional yaitu papan tulis dan siswa biasanya diberikan tugas untuk merangkum materi di buku tulis (Mulyana, 2015). Alasan guru IPS selama ini adalah belum menemukan media pembelajaran digital yang mudah digunakan dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Karena itu, iklim, kondisi, dan lingkungan belajar peserta didik menjadi tidak menyenangkan sehingga berpengaruh pada hasil belajar siswa yang rendah. Berdasarkan hasil observasi awal nilai rata-rata mata pelajaran IPS kelas VII semester I kurang dari KKM yaitu kurang dari 65. Oleh sebab itu perlu adanya pembaharuan media pembelajaran yang digunakan.

Dalam setahun terakhir ini salah satu aplikasi video berenergi yang terkenal di dunia persekolahan dan mulai banyak digunakan sebagai media pembelajaran adalah aplikasi Powtoon. Powtoon adalah bantuan berbasis web untuk membuat pengantar yang memiliki fitur aktivitas yang sangat menarik termasuk gerakan tulisan tangan, animasi animasi, dan efek perubahan yang lebih energik serta pengaturan acara yang sangat mudah untuk dikerjakan oleh berbagai kalangan dibandingkan dengan media online lainnya, sehingga guru tidak akan disulitkan ketika menyiapkan bahan ajar dengan media ini (Nurdiansyah, 2018). Dengan suasana pembelajaran yang menarik demikian, maka dapat mempengaruhi minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah penguasaan konsep, pemahaman nilai-nilai dan sikap, serta keterampilan. (Putri & Dinar, 2015). Powtoon akan mengatasi salah satu hambatan pembelajaran berupa keterbatasan ruang, waktu dan daya indera karena objek yang terlalu besar dalam realita bisa disederhanakan dengan gambar, film, bingkai atau model (Sholihah, 2020).

Keunggulan Powtoon seperti yang telah dipaparkan dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran IPS. Tujuan pembelajaran IPS adalah mampu memberikan pengertian terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya (Trianto, 2012). Dalam praktek pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru di SMPN 1 Kuta tentunya bukan hal yang mudah untuk mewujudkan tujuan akhir pembelajaran IPS mengingat kondisi media pembelajaran yang masih konvensional, banyak siswa tidak memahami materi IPS yang diajarkan guru (Aryaningrum & Permana, 2020). Untuk itu, media pembelajaran Powtoon dapat digunakan sebagai media pembelajaran agar tidak mengurangi esensi dari proses pembelajaran IPS.

Penggunaan media pembelajaran Powtoon pada proses pembelajaran IPS sebelumnya telah diuji dalam beberapa penelitian salah

satunya penelitian yang dilakukan oleh Erni Rusli Atapukan yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu Di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa”. Hasil penelitian menyatakan Terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran animasi berbasis Powtoon terhadap hasil siswa pada mata pelajaran IPS. Hal ini dibuktikan dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t diperoleh $t_{tabel} = 4,891$ dan $t_{hitung} = 1,859$. Hal ini menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Respon dari siswa menunjukkan adanya respon positif, siswa menyukai cara belajar dengan menggunakan media pembelajaran animasi berbasis powtoon. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah skor rata-rata persentase yang di jawab oleh responden adalah 89,3 dimana masuk dalam kategori Sangat Tertarik dengan range (81% - 100%).

Dalam penelitian ini akan dilakukan penelitian mengenai masalah tersebut yang mana penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Kuta yang berada di Kecamatan Kuta, Kabupaten Badung. Penelitian ini dilakukan dengan judul” **Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran IPS (Studi Kasus Pada Siswa Kelas VII A Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Kuta).**”

1.2 Identifikasi Masalah

Tujuan utama proses pembelajaran tentunya adalah peserta didik dapat memperoleh hasil belajar yang optimal baik pada ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Namun dalam kenyataan banyak ditemukan faktor-faktor yang menyebabkan hasil belajar rendah. Salah satunya terjadi pada pelaksanaan pembelajaran IPS. Faktor-faktor yang mengakibatkan rendahnya hasil belajar pada pembelajaran IPS bisa bersifat internal seperti: inteligensi, pengetahuan awal, minat belajar, sikap terhadap guru, sikap terhadap mata pelajaran, motivasi belajar, kebiasaan belajar, dan sebagainya 6 Bisa juga bersifat eksternal seperti pengaruh kualitas

lingkungan sekolah, cuaca, dukungan orang tua, model atau strategi pembelajaran, waktu jam belajar, penggunaan media pembelajaran, sumber belajar, dan sebagainya (Sukadi, 2006).

Menurut studi pendahuluan pada penelitian ini, faktor utama penyebab rendahnya hasil belajar IPS siswa kelas VII A di SMP Negeri 1 Kuta adalah berhubungan dengan media pembelajaran IPS yang selama ini diterapkan oleh guru IPS kelas VII yang cenderung bersifat konvensional. Media pembelajaran yang digunakan guru perlu dilakukan sebuah pembaharuan mengikuti perkembangan jaman. Saat ini banyak layanan-layanan online yang muncul dan bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Namun guru perlu memilah kembali media yang tepat, mudah dioperasikan, dan sesuai dengan kebutuhan. Dengan begitu, proses belajar-mengajar menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik mampu menyerap materi pelajaran dengan lebih mudah. .

1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat pembahasan mengenai faktor-faktor penyebab rendahnya hasil belajar sangatlah luas, maka perlu adanya batasan-batasan masalah yang jelas mengenai apa yang dibuat dan diselesaikan dalam penelitian ini. Sehingga pada pembahasan kali ini akan dibatasi seputar salah satu media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar pada pembelajaran IPS. Media pembelajaran tersebut adalah *Powtoon* dan penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Kuta pada kelas VII A.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah penguasaan konsep,

pemahaman nilai-nilai dan sikap, serta keterampilan sosial ?

2. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat meningkatkan minat belajar siswa ?
3. Apakah hambatan/kendala/kesulitan yang dihadapi guru dan siswa dalam penggunaan media pembelajaran *powtoon* untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah penguasaan konsep, pemahaman nilai-nilai dan sikap, serta keterampilan sosial ?
4. Bagaimanakah guru dan siswa mengatasi hambatan/kendala/kesulitan tersebut, sehingga penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dapat efektif meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah penguasaan konsep, pemahaman nilai-nilai dan sikap, serta keterampilan ?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan dan menjelaskan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah penguasaan konsep, pemahaman nilai-nilai dan sikap, serta keterampilan sosial.
2. Mendeskripsikan dan menjelaskan penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dalam meningkatkan minat belajar siswa.
3. Menjelaskan hambatan/kendala/kesulitan yang dihadapi guru dan siswa dalam media pembelajaran *Powtoon* untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah penguasaan konsep, pemahaman nilai-nilai dan sikap, serta keterampilan sosial.
4. Menjelaskan upaya yang dilakukan guru dan siswa dalam mengatasi hambatan/kendala/kesulitan tersebut, sehingga media pembelajaran *Powtoon* dapat efektif meningkatkan hasil belajar siswa baik pada ranah

penguasaan konsep, pemahaman nilai-nilai dan sikap, serta keterampilan sosial.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan khazanah keilmuan dalam ilmu pendidikan sosial khususnya di jurusan PIPS Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha.

b. Manfaat Praktis

- i. Bagi mahasiswa/kalangan akademisi, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi baru tentang media pembelajaran IPS di SMP Negei 1 Kuta.
- ii. Bagi guru, diharapkan dapat menerapkan dan mengembangkan pelaksanaan pembelajaran yang tepat sesuai dengan kondisi siswa.
- iii. Bagi peserta didik, diharapkan dapat dengan mudah mempelajari dan memahami materi IPS dengan baik di masa pembelajaran daring seperti saat ini.
- iv. Bagi orang tua, dengan pelaksanaan pembelajaran IPS yang tepat orang tua dapat belajar dan menerapkannya ketika membimbing putra-putrinya di rumah.

1.7 Penjelasan Istilah

Penjelasan istilah digunakan untuk menghindari perbedaan pengertian terhadap istilah yang digunakan dalam penelitian ini, sehingga hal yang dimaksudkan menjadi jelas. Penjelasan istilah dalam hal ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.
2. PowToon merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah.
3. Media Pembelajaran Powtoon adalah layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.
4. Minat Belajar merupakan rasa atau ketertarikan yang muncul setelah adanya suatu aktivitas belajar.
5. Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh pembelajar setelah mengalami aktivitas belajar
6. IPS adalah ilmu pengetahuan yang mengkaji berbagai disiplin ilmu sosial dan humaniora serta kegiatan dasar manusia yang dikemas secara ilmiah dalam rangka memberi wawasan dan pemahaman yang mendalam kepada peserta didik.

1.8 Asumsi Penelitian

Asumsi atau anggapan dasar ini merupakan suatu gambaran sangkaan, perkiraan, satu pendapat atau kesimpulan sementara, atau suatu teori sementara yang belum dibuktikan.

Menurut pendapat Winarko Surakhman sebagaimana dikutip oleh Suharsimi Arikunto dalam buku *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, bahwa asumsi atau anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik (Suharsimi, 2006: 65). Berdasarkan dari pengertian asumsi di atas, maka asumsi yang dikemukakan dalam penelitian ini adalah : Penggunaan media pembelajaran Powtoon dapat mempengaruhi Minat dan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS.