# BAB I PENDAHULUAN

1. **Latar Belakang**

Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka.1 Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam menentukan perubahan sosial. Perubahan ke arah kemajuan dan kesejahteraan hidup yang berkualitas. Pendidikan bertanggung jawab atas terciptanya generasi bangsa yang paripurna, sebagaimana tercantum dalam garis-garis besar haluan negara yaitu terwujud masyarakat indonesia yang damai, demokratis, berkeadilan, berdaya saing, maju dan sejahtera, dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang didukung oleh manusia sehat, mandiri, beriman, bertakwa, berakhlak mulia, cinta tanah air, berkesadaran hukum dan lingkungan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi etos kerja yang tinggi serta berdisiplin. Inti dari pendidikan adalah proses pembelajaran, dimana dalam pendidikan tentu tidak terlepas dari proses pembelajaran.

Proses pembelajaran adalah seperangkat kegiatan belajar yang dilakukan siswa dibawah bimbingan guru. Siswa sebagai subjek belajar, dan guru sebagai figur sentral pengajar, dituntut berperan dalam rangka mencapai tujuan pendidikan di sekolah. Bersamaan dengan itu, guru dan siswa dituntut dalam hal pengetahuan, kemampuan, sikap, agar proses

1Imanuddin Hasbi, dkk, *Perkembangan Peserta Didik,* (Jakarta: Widina, 2021), hlm. 50.

1

pembelajaran dapat terlaksana dengan efektif dan efisien.2 Untuk mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran, maka dalam hal ini diperlukan pengetahuan guru tentang bagaimana cara siswa belajar secara lebih efektif, agar dapat meningkatkan semangat belajar.

Media Pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, meransang pikiran, perasaan, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, untuk mencapai tujuan belajar.3Menurut Gerlach dan Ely menyatakan bahwa “media adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang menurut peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap”.4 Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan bagian dari media.

Media pembelajaran dengan teknologi internet merupakan metode pembelajaran *modern*, yang mana saat ini sistem pendidikan di Indonesia juga menggunakan internet sebagai media pembelajaran. Seorang guru yang profesional dituntut untuk dapat menampilkan keahlian di depan kelas, salah satu komponen keahlian tersebut adalah kemampuan untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa.

Untuk dapat menyampaikan pelajaran dengan efektif dan efisien, guru perlu mengenal berbagai jenis media pembelajaran agar pembelajaran tersebut lebih menarik dan meningkatkan rasa ingin tahu siswa media sebagai salah satu komponen dalam suatu sistem pembelajaran, memiliki posisi yang sangat penting dalam proses pembelajaran. 5

2Hariyanto dan Suyono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hlm. 147.

3Ana Widyaastuti, *Media dan Multimedia Pembelajaran*, (Jakarta: PT.Alex MediaKomputindo, 2017), hlm. 3.

Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah yang bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media pembelajaran berupa media presentasi yang dapat dengan mudah diterima adalah media yang dapat menyampaikan lima bentuk informasi, yaitu: garis, *syimbol*, gambar, gerakan, dan suara. Media yang terdapat lima bentuk informasi tersebut adalah gambar hidup (film) dan televisi (video). Tidak semua jenis televisi dan film dapat menyampaikan semua jenis informasi. Media pembelajaran mendapat respon yang baik bagi peserta didik.6

Pemanfataan media yang baik, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. Jika pembelajaran yang diselenggarakan tersebut membuat siswa merasa senang, maka siswa dapat dengan mudah menangkap dan mencerna materi pelajaran tersebut. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang menyalurkan pesan dan memperjelas informasi sehingga dapat mempermudah dalam proses transformasi pengetahuan kepada siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media animasi berbasis powtoon*,* media tersebut termaksuk dalam media audio visual. Media audio visual merupakan media yang tidak hanya didengarkan melainkan juga bisa dilihat secara bersamaan. Media audio visual merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar dan dapat dilihat yang dapat membantu siswa dalam belajar mengajar yang berungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahamai materi pelajaran.

Aplikasi powtoon merupakan program aplikasi bersifat *online* yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh powtoon yakni mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa sekolah dasar. Banyak pilihan animasi yang sudah ada diaplikasi powtoon sehingga kita tidak perlu lagi membuat animasi secara manual dan kelengkapan animasi yang dapat menunjang pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan lucu. Dalam mengajarkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dalam suatu kegiatan pembelajaran di sekolah agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Powtoon yang memiliki berbagai fitur yang menarik ini, adalah alat yang ideal bagi guru untuk memproduksi bahan-bahan ajar mereka sendiri.

Powtoon merupakan salah satu jenis layanan online yang memiliki fitur animasi yang menarik dalam penyampaian pesan berupa video. Ini adalah salah satu alternatif dari berkembangnya teknologi untuk digunakan media pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit menjadi lebih menyenangkan karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan visual. Oleh karena itu media ini sangatlah menarik untuk digunakan di dalam kelas sebagai alternatif media pembelajaran agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran selain itu juga membuat media pembelajaran guru lebih bervariatif.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) memegang peranan penting dalam pendidkan karena diterapkan ke dalam berbagai bidang kehidupan. Dengan mempelajari IPS dapat mengembangkan potensi peserta didik menjadi

manusia yang berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kretatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab, sebagaimana yang terjadi tujuan pendidikan IPS. Mengingat pentingnya IPS, maka perlu adanya usaha yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran IPS. Salah satu tugas guru dalam proses pembelajaran adalah mampu menciptkan lingkungan belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa sangat penting untuk melihat kemampuan siswa dalam proses belajar mengajar.

Pada proses belajar mengajar guru harus mampu menghasilkan hasil belajar yang maksimal. Hasil belajar adalah pencapaian bentuk perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar. Tujuan belajar adalah sejumlah hasil belajar yang menunjukkan bahwa siswa telah melakukan perbuatan belajar, pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap yang baru, yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.

Peranan penggunaan media pembelajaran Powtoon dapat membuat siswa lebih memahami pelajaran dan membangkitkan semangat belajar. Dengan suasana pembelajaran yang menarik perhatian, maka siswa dapat mempengaruhi minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelasV MI Nurul Qomar Palembang, tampak kondisi lapanan yang ditemukan yaitu kondisi dimana terlihat bahwa media yang digunakan oleh guru masih belum

bervariasi dan masih ada beberapa siswa yang merasa media pembelajaran di sekolah kurang menyenangkan.7

Mengenai media pembelajaran yang digunakan sangat berdampak dalam proses dan hasil belajar siswa, semakin besar tingkat keprofesionalisme seorang guru maka akan berdampak terhadap hasil belajar dengan semakin besar pula tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Sesuai dengan teori yang di ungkapkan Slameto dalam Novita Sariani. Faktor faktor yang mempengaruhi hasil belajar adalah lingkungan sekolah salah satunya meliputi metode belajar yang dilakukan guru. Artinya jelas bahwa metode pembelajaran sangat berpengaruh pada hasil kognitif peserta didik. Oleh karena itu penerapan metode yang tepat, kreatif dan inovatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.8

Hal tersebut bahwa guru harus dapat lebih meningkatkan lagi variasi dalam proses belajar titik dengan melihat kondisi media belajar yang kurang bervariasi secara langsung dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Sejalan dengan teori yang diungkapkan oleh Hesti Dwi Sovianti bahwa berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di MIM 18 Sumberejo Bojonegoro dalam penelitiannya mengatakan bahwa media poowton dapat diakses siapapun dan memiliki fitur animasi menarik dapat meningkatkan motivasi minat belajar dan hasil belajar siswa. Dari penelitian yang diungkapkan oleh Hesti Dwi Sovianti sesuai dengan ftkta di lapangan yang peneliti dapatkan bahwa media poowton sebagai media powtoon sebagai media pembelajaran sangat tepat apabila digunakan untuk menumbuhkan konsep diri peserta didik dalam proses pembelajaran.9

7Hasil observasi langsung di MI Nurul Qomar Palembang, Pada hari Rabu 25 Januari 2023.

 8Hendrik Pandu Paksi, Sekolah dalam Jaringan, (Surabaya: Scopindo, 2020), hlm.6.

9Novita, Belajar dan Pembelajaran, (Jawa Barat: Edu Publisher, 2021), hlm.8.

Berdasarkan penjelasan di atas, menimbulkan pertanyaan adakah dan seberapa besar pengaruh peenerapan media powtoon terhadap hasil belajar? Peneliti tertarik melakukan penelitian di MI Nurul Qomar Palembang tersebut dikarenakan sekolah tersebut guru masih belum memvariasikan media pembelajaran yang mewakili karakteristik, penelitian yang akan diteliti oleh peneliti. Untuk itu peneliti merasa media powtoon ini perlu diteliti, karena masih belum diterapkan di sekolah tersebut. Selain itu juga penelitian-penelitian sebelumnya masih belum banyak menerapkan penelitian media powtoon terutama pada proses pembelajaran kelas V di mata pelajaran IPS. Oleh karena itu peneliti tertarik melakukan penelitian di MI Nurul Qomar Palembang. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mengambil judul penelitian skripsi **“Pengaruh Penerapan Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPS Kelas V Di MI Nurul Qomar Palembang”.**

# Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasikan masalah dalam penelitian sebagai berikut:

* 1. Mata pelajaran IPS sering dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa.
	2. Guru masih belum memvariasikan media pembelajaran.
	3. Guru belum mengembangkan media pembelajaran secara mandiri.
	4. Beberapa siswa yang masih merasa kurang semangat dalam proses pembelajaran.
	5. Metode mengajar yang digunakan guru monoton.

# Batasan Masalah

Untuk menghindari penafsiran yang terlalu luas terhadap judul penelitian, maka peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini Sebagai Berikut :

* 1. Penelitian berfokus pada penerapan media animasi berbasis powtoon terhadap hasil belajar siswa.
	2. Penelitian ini dilakukan untuk menguji kelayakan media powtoon pada mata pelajaran IPS.
	3. Penelitian ini berfokus pada kelas V di MI Nurul Qomar Palembang.

# Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitianini ialah :

* 1. Bagaimana penerapan media pembelajaran powtoon dalam pembelajaran IPS peserta didik kelas V di MI Nurul Qomar Palembang?
	2. Bagaimana hasil belajar setelah diterapkan media pembelajaran powtoon pada peserta didik kelas V di MI Nurul Qomar Palembang ?
	3. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran powtoon terhadap hasil belajar peserta didik kelas V di MI Nurul Qomar Palembang ?

# Tujuan Penelitian

Adapun tujuan peneliian yang ingin di capai dalam penelitian ini sebagai berikut:

* 1. Untuk mengetahui penerapan penggunaan media pembelajaran powtoon dalam pembelajaran IPS yang dilakukan oleh guru pada peserta didik diMI Nurul Qomar Palembang.
	2. Untuk mengetahui hasil belajar setelah diterapkan media pembelajaran powtoon pada peserta didik di MI Nurul Qomar Palembang.
	3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh dari penerapan media pembelajaran powtoon terhadap hasil belajar peserta didik dalam

pembelajaran IPS di MI Nurul Qomar Palembang.

# Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

# Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adaalah hasil penelitian dapat memberikan pengetahuan tentang pengaruh menggunakan media virtual Powtoon dengan *recitation method* terhadap hasil belajar ditinjau dari minat hasil belajar peserta didik. Dapat dijadikan sebagai salah satu sumber bacaan serta bahan komparasi informasi di dalam mengkaji masalah yang relevan dengan hasil penelitian. Penerapan metode media powtoon ini dapat diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

# Manfaat Praktis

* + 1. **Bagi sekolah**

Sebagai bahan pertimbangan dalam pengembangan dan penyempurnaan program pengajaran di sekolah.

# Bagi guru mata pelajaran

Sebagai infomasi tentang media virtual Powtoon dengan recitation method dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

# Bagi peserta didik

Dapat meningkatkan kreativitas, motivasi, kemandirian, minat dan hasil belajar peserta didik dalam belajar.

# Bagi peneliti

Dapat menambah pengalaman dan pengetahuan serta memberikan gambaran pada peneliti sebagai calon guru tentang bagaimana sistem pembelajaran di sekolah.

# Tinjauan Pustaka

Menurut Leedy, tinjauan pustaka adalah penjelasan yang harus berisi tentang pernyataan-pernyataan penelitian sebelumnya mengenai penelitian serupa yang dikerjakan. Jadi tinjauan pustaka didasari oleh langkah-langkah penelitian pengembangan.9 Tinjauan pustaka dalam penelitian ini, yang dianggap relevan dan sesuai antara lain sebagai berikut: *Pertama*, penelitian oleh Ferdi hidayat (Skripsi, Institut Agama

Islam Negeri Bengkulu) yang berjudul penelitian “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Pada Siswa SDN 65 Seluma”. Persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama adanya penerapan media powtoon terhadap hasil belajar. perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian peneiti yaitu penelitian sebelumnya menerapkan mata pelajaran IPA, sedangkan penelitian peneliti menerapkan mata pelajaran IPS.

*Kedua*, Penelitian oleh Syahrul Fajar (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia) yang berjudul judul penelitian “Pengaruh

Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu”. Persamaan dengan penelitian tersebut yaitu sama-sama mencari pengaruh terhadap hasil belajar siswa,

sedangkan perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian sekarang hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan Microsoft Power Point,sedangkan penelitian sekarang yaitu menerapkan powtoon.

*Ketiga*, penelitian oleh Bastiar Ismail Adkhar (Skripsi, Universitas Negeri Semarang) yang berjudul penelitian “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam DISD Labschool Unness”. Persamaan dengan penelitian tersebut yaitu sama-sama membahas pendidikan untuk meningkatkan proses pembelajaran. perbedaan peneliti sebelumnya dengan penelitian peneitian yaitu penelitian sebelumnya menerapkan pada siswa kelas II, sedangkan penelitia peneliti menerapkan pada siswa kelas V.

*Keempat*, hasil penelitian Aly Subkan dan Winarno (Jurnal Ilmiah PGMI) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika melalui Aplikasi Powtoondi MI Miftahut Thulab Brambang Karangawen” Persamaan dengan penelitian tersebut yaitu sama-sama mencari cara peningkatan hasil belajar siswa. Perbedaan penelitian

sebelumnya dengan penelitian peneiti yaitu penelitian sebelumnya mengatasi masalah kurangnya motivasi siswa dalam belajar.

*Kelima*, penelitian yang dilakukan oleh Prisklah Elmawati, Musfirah dan Yonathan S (Jurnal Ilmiah PGMI) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video animasi Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Kelas V di

Kabupaten Barru” Persamaan dengan penelitian tersebut yaitu sama-sama penelitian eksperimen (pre-eksperimental design).perbedaan penelitian sebelumnyadengan penelitian peneiti yaitu penelitian sebelumnya ekperimen yang dalam pelaksanaanya hanya satu kelas sebagai kelas eksperimen tanpa adanya kelas kontrol, sedangkan penelitia peneliti menerapkan eksperimen yang dalam pelaksaannya dua kelas yaitu kelas eksperime

4Azhar Arsyad, *Teknilogi dan Media Pendidikan dalam Pembelajaran,* (Bandung: Alfabeta, 2011), hlm. 20.

5Aria Indah Susanti, *Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*,(Jawa Tengah: PT. Nasya Expanding Management, 2021), hlm. 14.

6Ruhban Masykur, Nofrizal, M. Syazali, “*Pengembangan Media Pembelajaran Matematika degan Micromedia Flash*”. Jurnal Pendidikan