

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pada era globalisasi seperti sekarang ini kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dirasakan semakin pesat. Hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya berbagai macam produk teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang saat ini banyak beredar, baik itu dalam bentuk perangkat keras (*Hardware*) maupun dalam bentuk perangkat lunak (*Software*). Khususnya dalam bentuk perangkat lunak (*Software*), saat ini beragam perangkat lunak (*Software*) baru yang bersifat terkoneksi (*Online*) maupun yang tidak terkoneksi (*Offline*) serta yang berbayar (*Commercial Software & Shareware*) maupun yang tidak berbayar (*Freeware*) semakin banyak bermunculan dan semakin mudah untuk didapatkan.

Melihat pesatnya kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang saat ini yang ditandai dengan munculnya berbagai macam perangkat lunak (*Software*) baru tersebut, maka sudah seharusnya ada suatu upaya untuk mengoptimalkan pemanfaatan berbagai produk teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam rangka untuk meningkatkan mutu serta kualitas dalam dunia pendidikan khususnya dalam bidang pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016 (2016, hlm, 2) Tentang Standar Proses Pembelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah yang didalamnya menyatakan bahwa “Kegiatan pembelajaran perlu menggunakan prinsip pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran”. Sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tersebut, Chaeruman (2012, hlm, 3) berpendapat bahwa “Negara-negara yang telah mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, dalam semua sektor pendidikan, semakin berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran”.

Mengingat pentingnya peran pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam meningkatkan efisiensi, efektifitas serta kualitas pembelajaran maka sudah seharusnya ada suatu upaya untuk lebih mengoptimalkan pemanfaatan berbagai produk teknologi informasi dan komunikasi (TIK) tersebut khususnya dalam hal ini ialah dalam bentuk perangkat lunak (*Software*) yang dimana pada saat ini sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat. Dalam implementasinya perangkat lunak (*Software*) dapat dimanfaatkan dan digunakan untuk merancang serta memproduksi sebuah media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang bersifat lebih moderen dan lebih variatif. Hal tersebut dikarenakan dalam suatu sistem pembelajaran, keberadaan media pembelajaran termasuk salah satu komponen yang memiliki peran serta fungsi yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan pencapaian suatu tujuan pembelajaran. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Arsyad (2015, hlm, 2-3) yang menyatakan bahwa “Media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan”.

Keberadaan media pembelajaran dalam suatu proses pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan efektifitas proses komunikasi dan mempermudah proses penyampaian ilmu pengetahuan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sukiman (2012, hlm, 44) menyatakan bahwa “Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar”. Oleh karena itu, mengingat pentingnya peran serta fungsi media pembelajaran dalam menunjang keberhasilan suatu proses pembelajaran maka sangat perlu adanya suatu upaya untuk lebih mengoptimalkan pemanfaatan serta penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) khususnya dalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP).

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada jenjang Sekolah Menengah Pertama merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh

setiap siswa pada setiap tingkatan kelas yang ada. Sapriya (2009) menyatakan bahwa :

IPS pada kurikulum sekolah (satuan pendidikan), pada hakikatnya merupakan mata pelajaran wajib sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 37 yang berbunyi bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Ilmu Pengetahuan Sosial. (hlm,12)

Saat ini dengan diterapkannya kurikulum 2013 secara nasional di setiap sekolah maka dalam pelaksanaan proses pembelajaran mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP) harus dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan pembelajaran terpadu (*Integrated Learning*). Pembelajaran terpadu (*Integrated Learning*) dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang mengharuskan seorang guru mengintegrasikan beberapa materi pelajaran dari berbagai cabang Ilmu Pengetahuan Sosial lainnya seperti Geografi, Sejarah, Sosiologi, dan Ekonomi untuk kemudian disatukan menjadi suatu kesatuan yang utuh (*Holistik*) dan saling melengkapi. Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang disusun secara terpadu (*Integrated*) memiliki tujuan supaya siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan luas pada setiap bidang kajian ilmu yang berkaitan.

Mengingat karakteristik mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terpadu itu sendiri yang merupakan salah satu mata pelajaran yang diintegrasikan dari berbagai cabang Ilmu Pengetahuan Sosial lainnya, maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki kompleksitas cukup tinggi untuk dipelajari oleh para siswa di sekolah. Oleh Karena itu, dalam mengajarkan mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu dalam suatu kegiatan pembelajaran di sekolah agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan maka seorang guru dituntut harus mampu untuk mengemas serta menyajikan isi materi pelajaran tersebut kedalam suatu media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi

(TIK) yang bersifat lebih menarik, variatif serta sesuai dengan kebutuhan. Sehingga, dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan siswa akan lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan secara lebih utuh dan menyeluruh.

Namun pada kenyataannya sampai saat ini masih banyak guru yang dalam pelaksanaan proses pembelajarannya masih belum optimal dalam memanfaatkan serta menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi (TIK) terutama dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswanya. Ketika peneliti melakukan studi pendahuluan/observasi ke SMPN 25 Kota Bandung salah seorang guru IPS di sekolah tersebut mengungkapkan bahwa sampai saat ini masih banyak guru yang merasa kesulitan dalam menggunakan berbagai perangkat lunak (*Software*) pengolah media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi (TIK) yang ada saat ini seperti *Adobe Flash, Articulate, Auto Desk 3D Maker*, yang memang dalam menggunakan *Software-Software* tersebut diperlukan suatu keterampilan secara khusus. Oleh karena itu, sampai saat ini masih banyak guru yang mempertahankan cara penyampaian materi pembelajaran secara konvensional, yaitu guru hanya mengandalkan metode penyampaian pesan dengan menggunakan lisan saja tanpa adanya sesuatu objek yang berkaitan dengan materi pembelajaran yang dapat ditampilkan ketika proses pembelajaran sedang berlangsung.

Sebagaimana kita ketahui bahawa kegiatan pembelajaran yang bersifat konvensional dan penyampaian materi pembelajaran yang dikemas kurang menarik serta monoton akan cenderung membuat siswa merasa bosan dan siswa tidak akan mampu berkonsentrasi dengan optimal dalam menerima pelajaran yang disampaikan oleh guru nya. Selain itu pelaksanaan kegiatan pembelajaran yang bersifat konvensional juga akan cenderung mengakibatkan siswa mengalami kejenuhan dalam mengikuti proses pembelajaran. Apabila siswa telah mengalami kejenuhan maka siswa akan lebih memilih untuk melakukan berbagai hal yang dianggapnya terasa lebih menyenangkan dan lebih menghibur. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Sulastini (2012, hlm,12) yang dalam penelitiannya menyatakan “ Ketika timbul kejenuhan siswa lebih memilih melakukan hal – hal yang dirasa lebih menyenangkan,

contohnya seperti mengobrol dengan temannya atau juga asik dengan imajinasinya sendiri”. Jika hal tersebut dibiarkan tanpa adanya upaya antisipasi dan perbaikan dalam proses pembelajaran tersebut maka dikhawatirkan siswa hanya akan mengikuti proses pembelajaran saja tetapi sesungguhnya siswa tersebut justru tidak mengalami proses belajar.

Selain dari permasalahan kurang optimalnya pemanfaatan serta penggunaan media pembelajaran di sekolah tersebut, peneliti menemukan bahwa masih terdapat capaian hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran IPS Terpadu yang masih dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang diterapkan oleh pihak sekolah. Hal itu dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata ujian akhir sekolah (UAS) semester ganjil tahun ajaran 2016-2017 yang masih jauh di bawah standar KKM yang ditetapkan oleh pihak sekolah tersebut yakni sebesar 75. Berikut ini merupakan daftar hasil perolehan nilai UAS semester ganjil kelas VII tahun ajaran 2016-2017 pada mata pelajaran IPS Terpadu.

Tabel 1.1

Nilai Rata-Rata Ujian Akhir Sekolah Mata Pelajaran IPS Terpadu Semester Ganjil
Tahun Ajaran 2016-2017

No.	Kelas	Nilai Rata – Rata Ujian Akhir Sekolah Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu Semester Ganjil Tahun Ajaran 2016-2017
1	VII A	73.02
2	VII B	71.68
3	VII C	73.33
4	VII D	75.21
5	VII E	60.57
6	VII F	66.10
7	VII G	70.89

Syahrul Fajar, 2017

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA POWTOON TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL TERPADU

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

8	VII H	71
9	VII I	70.88

(Sumber : Guru Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMPN 25 Kota Bandung)

Dalam tabel diatas terlihat bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa kelas VII pada setiap kelas diluar kelas VII D masih belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Oleh karena sebab tersebut maka sangat diperlukan adanya suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang selama ini dilakukan agar hasil belajar yang diperoleh siswa khususnya pada mata pelajaran IPS Terpadu ini dapat meningkat dan dapat mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan.

Oleh karena itu, atas dasar berbagai permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti akan mencoba memberikan suatu bentuk upaya dalam pemecahan berbagai permasalahan tersebut yaitu, peneliti akan mencoba membuat sebuah media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang lebih menarik dan lebih modern dengan menggunakan perangkat lunak *Powtoon* yang merupakan suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis *SaaS (Software as a Service)* yang dapat diakses secara *online* melalui situs *www.powtoon.com* yang dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas.

Dengan menggunakan media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan perangkat lunak *Powtoon* secara *online* tersebut, kita akan mampu menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk presentasi yang lebih menarik dan modern, karena media presentasi dapat dibuat dengan berbagai efek animasi kartun yang sangat unik dan menarik, selain itu kita juga dapat menambahkan serta menggabungkan berbagai gambar, teks, audio, video, serta berbagai data lainnya yang diperlukan dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Maka dengan adanya upaya tersebut

diharapkan kualitas proses pembelajaran akan menjadi lebih baik dan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan mempelajari materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru sehingga capaian hasil belajar siswa pun akan menjadi lebih baik.

Maka atas dasar pemaparan diatas, penulis akan mencoba mengkaji pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam lingkup ranah yang dibatasi hanya pada tiga aspek yaitu, aspek mengingat (C1), aspek memahami (C2) dan aspek menerapkan (C3). Dengan menggunakan media *Powtoon* ini diharapkan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran dan meningkatkan minat serta motivasi belajar siswa, yang tentu akan berpengaruh kepada capaian hasil belajar khususnya pada ranah kognitif siswa yang terdiri dari aspek tersebut. Penelitian ini sendiri berjudul “Pengaruh penggunaan media *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Terpadu”

B. Identifikasi Masalah Penelitian

Fokus permasalahan pada penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media *Powtoon* terhadap hasil belajar ranah kognitif siswa yang terdiri dari aspek mengingat (C1), aspek memahami (C2), dan aspek menerapkan (C3) pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu di jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama. Permasalahan yang diidentifikasi oleh peneliti ialah belum optimalnya pemanfaatan dan penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta masih rendahnya capaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu. Peneliti akan mencoba memberikan upaya inovasi dalam perancangan serta produksi media pembelajaran yang belum diterapkan di SMPN 25 Kota Bandung dengan menggunakan perangkat lunak *Powtoon* sebagai alat bantu bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran di ruang kelas. Sehingga peneliti dapat melihat secara langsung bagaimana pengaruh penggunaan media *Powtoon* tersebut apabila diterapkan dalam proses pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu. Dengan adanya serta digunakannya media pembelajaran *Powtoon* tersebut dalam

proses pembelajaran diharapkan akan mampu memberikan pengaruh yang positif dalam meningkatkan capaian hasil belajar ranah kognitif siswa yang dibatasi hanya kepada tiga aspek yaitu, aspek mengingat (C1), aspek memahami (C2), aspek menerapkan (C3).

C. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah di kemukakan diatas, maka secara umum permasalahan yang akan dikaji oleh peneliti ialah: “Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint 2016* pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama?”. Selanjutnya pokok permasalahan tersebut dikerucutkan menjadi rumusan penelitian sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1) antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint 2016* pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint 2016* pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint 2016* pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama?

D. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan/selisih (*Gain*) hasil belajar pada ranah kognitif antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint 2016* pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama?. Sedangkan secara lebih khusus penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek mengingat (C1) antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint 2016* pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama .
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek memahami (C2) antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint 2016* pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar ranah kognitif aspek menerapkan (C3) antara siswa yang belajar dengan menggunakan media *Powtoon* dengan siswa yang belajar dengan menggunakan media *Microsoft Office Powerpoint 2016* pada mata pelajaran IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama?.

E. Manfaat Hasil Penelitian

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang terlibat dalam dunia pendidikan dan secara khusus dalam bidang pembelajaran, adapun manfaat secara teoritis dan praktis yang diharapkan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut :

1. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi Siswa

Setelah diadakannya penelitian ini, media pembelajaran yang diproduksi menggunakan Software *Powtoon* tersebut diharapkan dapat meningkatkan minat, motivasi dan hasil belajar siswa.

b. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan serta kemampuan produktifitas guru dalam mengoptimalkan pemanfaatan perangkat lunak (*Software*) pengolah media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Selain itu dengan adanya penelitian ini diharapkan guru akan semakin mudah dalam mengemas dan menyajikan materi pelajaran agar dapat disajikan secara lebih baik dan lebih menarik.

c. Manfaat bagi penelitian selanjutnya

Untuk memperluas wawasan keilmuan serta menjadi bahan masukan mengenai sejauhmana pengaruh positif yang didapatkan dari penggunaan media pembelajaran yang dirancang dan diproduksi dengan menggunakan perangkat lunak (*Software*) *Powtoon* tersebut, khususnya pengaruhnya dalam meningkatkan hasil belajar ranah kognitif siswa.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian dengan media *Powtoon* ini diharapkan dapat memberikan sumbangangan yang positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pembelajaran khususnya mengenai pemanfaatan serta penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan bagaimana pengaruhnya terhadap peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa.

F. Definisi Operasional

Untuk menghindari terjadinya kesalahan penafsiran dan pemahaman mengenai berbagai istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka setiap istilah yang ada pada penelitian ini perlu untuk dijelaskan secara khusus. Berikut ini merupakan beberapa istilah yang digunakan dalam penelitian ini beserta dengan penjelasannya:

1. Media Powtoon

Powtoon merupakan perangkat lunak (*Software*) berbasis *Web (Saas)* yang dirancang oleh *Powtoon Ltd.* *Powtoon* merupakan perangkat lunak (*software*) pembuat presentasi berbasis animasi yang dapat dioperasikan dengan menggunakan komputer yang terkoneksi kedalam jaringan internet (*Online*). *Powtoon* dapat diakses dengan alamat *www.powtoon.com*.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini ialah hasil belajar pada ranah kognitif yang dibatasi hanya pada tiga aspek yaitu, aspek mengingat (C1), aspek memahami (C2) dan aspek menerapkan (C3).

3. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Terpadu

Ilmu Pengetahuan Sosial terpadu dalam penelitian ini ialah salah satu mata pelajaran yang terdapat pada salah satu jenjang sekolah menengah khususnya pada jenjang sekolah menengah pertama (SMP) yang merupakan mata pelajaran yang diintegrasikan dari berbagai cabang Ilmu Pengetahuan Sosial lainnya seperti, sejarah, ekonomi, sosiologi dan geografi.

G. Sistematika Penulisan

Penelitian ini disajikan dengan sistematika sebagai berikut:

- a. Bab I berisi Pendahuluan, yang meliputi a) Latar Belakang Masalah Penelitian, b) c) Rumusan Masalah Penelitian, d) Tujuan Penelitian, e) Manfaat Hasil Penelitian, g) Definisi Operasional, dan h) Sistematika Penulisan.
- b. Bab II berisi Kajian Pustaka, yang meliputi a) Media Pembelajaran, b) Media *Powtoon* c) Pemanfaatan Media *Powtoon* dalam Proses Pembelajaran, d) Hasil Belajar, e) Mata Pelajaran IPS Terpadu, dan f) Hipotesis Penelitian.
- c. Bab III berisi Metode Penelitian, yang meliputi a) Metode Penelitian dan Desain Penelitian, b) Lokasi, Populasi dan Sampel Penelitian c) Instrumen Penelitian, d) Teknik Penghimpun Data, e) Teknik Analisis Data, f) Prosedur Penelitian
- d. Bab IV berisi Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang meliputi a) Deskripsi Hasil Penelitian, dan b) Pembahasan Hasil Penelitian.
- e. Bab V berisi Simpulan dan Saran, yang meliputi a) Simpulan, dan b) Saran.