

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pendidikan merupakan satu dari banyak kebutuhan utama bagi manusia yang sangat penting guna ditempuh sedari kecil hingga dewasa melalui tiga tahap, seperti pendidikan anak di lingkungan keluarga, sekolah formal, maupun pendidikan orang dewasa di lingkungan masyarakat guna mengoptimalkan mutu sumber daya manusia di Indonesia. Pendidikan dapat menjadikan seseorang menjadi pribadi yang cerdas, berakhlak, berkeilmuan yang luas, terbuka dan dapat menjadikan seseorang untuk bersaing di Era Global pada saat ini. Munib, Budiyono, & Suryana (2015) memaparkan bila pendidikan, yaitu suatu usaha sadar dan efisien yang dilaksanakan oleh setiap individu untuk memiliki sifat dan karakter sesuai tujuan pengajaran. Sesuai Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 memaparkan:

Pendidikan ialah usaha yang terlaksana atas dasar kesadaran dan sengaja guna menciptakan suasana belajar sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan mereka guna mempunyai kekuatan dalam aspek karakter, agama, dan pengetahuan. Pendidikan merupakan faktor terpenting guna mengembangkan sumber daya manusia. Untuk Indonesia, perihal ini merupakan tantangan untuk mengoptimalkan kualitas sistem pendidikan.

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan tahap guna mengembangkan potensi diri, membenahi diri, dan mengasah kemampuan untuk dijadikan sebagai bekal di masa mendatang. Pendidikan berperan krusial bagi bangsa Indonesia, terlebih untuk membangun masa depan yang kian membaik. Atas dasar itulah, pemerintah berupaya guna mengoptimalkan dan melakukan perbaikan terhadap kualitas pendidikan agar menghasilkan generasi unggul di negara Indonesia.

Pendidikan ialah aspek terpenting dan menjadi media efisien guna diajarkannya nilai, norma, maupun budi pekerti di lingkungan masyarakat. Dengan menjadi pendidikan sebagai unsur untuk bisa memupuk kepribadian bangsa, menguatkan identitas nasional, dan jati diri bangsa. Ketika arus globalisasi semakin kuat maka peran Pendidikan menjadi lebih penting terlebih terkait memberi dampak nilai maupun kebudayaan yang bertentangan dengan kepribadian bangsa Indonesia. Maka dari itu, Pendidikan diharapkan dapat menjadi wahana untuk tetap memberi penghargaan terhadap keanekaragaman kebudayaan, ras, bangsa, maupun agama agar tetap mempertahankan keutuhan nasional.

Pada proses pembelajaran, faktor utama dalam keberhasilan proses belajar di sekolah adalah siswa dapat memahami materi pembelajaran dan memperoleh tujuan pembelajaran.

Guna memperoleh tujuan pembelajaran yang berkualitas, guru harus mampu menguasai materi dan membuat materi pembelajaran dengan menarik. Guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada untuk dijadikan alat bantu dalam pembelajaran agar menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang menarik agar memicu siswa lebih terangsang guna ikut serta dalam aktivitas belajar mengajar.

Media ialah fasilitas atau alat komunikasi yang kerap dipergunakan. Media berupa koran, majalah, radio, televisi, film, poster maupun spanduk. Dengan menggunakan media, manusia mampu berkomunikasi dengan mudah karena media berfungsi sebagai alat perantara. Namun, bukan berarti keseluruhan media mampu diaplikasikan ke tahap pembelajaran. Atas dasar itulah, tenaga pendidik perlu mampu memilih media yang tepat untuk dipergunakan pada proses pembelajaran. Sudjana & Riva'i (1991) memaparkan bila pemilihan media untuk pembelajaran alangkah baiknya mencermati beberapa hal-hal di bawah ini:

1. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.
2. Mendukung muatan bahan ajar
3. Mudah dalam menerima media
4. Kecakapan guru menggunakan media
5. Penggunaan waktu yang ada
6. Sebanding dengan kemampuan berpikir peserta didik

Media pembelajaran pada proses pembelajaran berperan penting bagi efektivitas dan efisiensi untuk memudahkan dalam menyampaikan materi pelajaran oleh pendidik pada siswa. Munadi (2013) memaparkan bila media pembelajaran ialah beragam hal yang bisa mengutarakan pesan dari sumber dengan cara yang tersusun demi menciptakan suasana belajar yang bermanfaat: penerima dapat menyelesaikan sistem pembelajaran dengan mahir dan layak.

Arsyad (2011) menuturkan bila penggunaan media belajar pada kegiatan pembelajaran bisa memunculkan kehendak dan minat, membangkitkan motivasi maupun merangsang aktivitas pembelajaran, serta memengaruhi psikologis peserta didik. Lalu Hamdani (2011) turut memaparkan bila media pembelajaran ialah media perantara yang disampaikan guru terkait penyampaian materi belajar agar bisa siswa pahami demi mengoptimalkan motivasi maupun hasil belajar. Atas dasar itulah, terkait urgensi peran dan fungsi media pembelajaran maka diperlukan adanya suatu upaya untuk lebih mempergunakan media pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi terlebih materi PPKn pada jenjang SMA.

PPKn di tingkat pendidikan SMA ialah mata pelajaran yang harus siswa tempuh di setiap tingkatan kelas. Karakteristik mata pelajaran PPKn itu sendiri ialah mata pelajaran yang

mempelajari tentang kenegaraan seperti sistem pemerintahan, pembagian kekuasaan, Pancasila, Undang-Undang, dsbnya. Maka dalam penyampaian materi PPKn, guru perlu mampu meringkas dan menyampaikan materi pelajaran ke suatu media pembelajaran berbasis TIK, variatif berdasar pada apa yang dibutuhkan. Atas dasar itulah, siswa diharapkan memahami materi pelajaran yang guru sampaikan terkait media pembelajaran berbasis TIK.

Sejauh ini metode pembelajaran yang digunakan para guru di sekolah cenderung kurang menarik dan monoton seperti metode ceramah sehingga membuat kreativitas dan semangat belajar siswa menurun terlebih guru masih belum optimal dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis TIK selama menyampaikan materi. Apabila siswa merasa jenuh maka siswa akan lebih melakukan suatu hal yang dianggapnya dirasa lebih menyenangkan. Jika hal tersebut dibiarkan maka dikhawatirkan siswa hanya sekedar mengikuti proses pembelajaran tanpa memahami materi pembelajaran. Siswa akan mengalami kebosanan belajar sehingga siswa menginginkan kegiatan belajar mengajar yang menarik maupun memunculkan suasana menyenangkan sehingga para siswa bersemangat maupun menerima materi pelajaran.

Kualitas belajar siswa berpengaruh pada proses pembelajaran, termasuk materi PPKn terkait ketatanegaraan diperlukan penyampaian materi pelajaran yang bisa memicu siswa memiliki ketertarikan maupun memahami materi sehingga mereka mempunyai dorongan untuk belajar lebih optimal. Berdasarkan hasil observasi pada guru mata pelajaran PPKn serta siswa kelas XI di SMA Negeri 1 Subang terdapat permasalahan yaitu rendahnya motivasi belajar siswa. Para siswa memiliki kecenderungan mengantuk dan bosan ketika ikut serta dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga turut memengaruhi pada keaktifan siswa pada proses tanya jawab mengenai materi pelajaran. Tidak hanya itu, guru cenderung kurang dalam penguasaan maupun penggunaan media pembelajaran sehingga lebih memilih pembelajaran dengan metode ceramah.

Perkembangan teknologi pada saat ini sudah makin mengalami kemajuan melalui banyaknya temuan yang mengarah ke era modern. Melalui perkembangan teknologi ini, tentu bisa mempermudah bermacam urusan terkait aktivitas manusia. Pada perkembangan yang terjadi, sekarang ini teknologi telah masuk ke segala lapisan masyarakat dan diperlihatkan melalui keberadaan media pembelajaran guna mempermudah tenaga pendidik menyampaikan materi secara cepat dan mudah.

Era saat ini, teknologi informasi dan komunikasi sangat diperlukan guna memperbaiki maupun meningkatkan mutu pembelajaran. Teknologi dan informasi dapat dipergunakan dengan mengoptimalkan mutu sumber daya manusia maupun iPM, yakni memperluas akses

pengetahuan dan menyelenggarakan pendidikan berkualitas terkait implementasi *high tech* dan *high touch approach*. Teknologi informasi mengalami perkembangan seiring berkembangnya teori, komunikasi, maupun teknologi yang mendukung penerapan aktivitas belajar mengajar. Aktivitas belajar mengajar ialah aktivitas terpenting untuk semua tahap pendidikan.

Dalam pembelajaran, seorang tenaga pendidik harus bisa mempergunakan fasilitas berupa alat yang sudah tersedia dan berdasar pada perkembangan zaman. Guru pun diharapkan bisa mempergunakan alat yang efisien maupun terjangkau walaupun secara sederhana untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain mempergunakan alat yang disediakan, guru pun perlu bisa meningkatkan kemampuannya untuk merancang media pembelajaran.

Media berperan sebagai alat penyampai pesan yang memiliki manfaat untuk kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran ialah alat untuk memaparkan materi pelajaran. Melalui penggunaan media ini, diharapkan para siswa bisa memperoleh materi pelajaran dengan baik, serta guru dapat merangsang siswanya agar makin mendalami materi dengan banyaknya pengetahuan dan kemampuan secara mudah dan tepat. Media pembelajaran memiliki banyak kelebihan dalam fungsinya untuk menghubungkan para guru dengan siswa melalui fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi pembelajaran. Selain itu aplikasi pembelajaran berfungsi sebagai media alternatif untuk variasi pada aktivitas belajar mengajar. Terlebih, media pembelajaran terdapat banyak fitur sehingga dapat membuat siswa tertarik akan hal tersebut dan juga dapat menghindari munculnya rasa jenuh siswa ketika belajar.

Media pembelajaran berbentuk aplikasi yang cukup populer, yaitu *Powtoon*. Aplikasi tersebut cukup kerap dipergunakan di berbagai kalangan sebagai media pembelajaran, terutama pembelajaran dengan teknik audio-visual (video). Mersand (2014) memaparkan bila *Powtoon* ialah perangkat lunak animasi berbasis web yang memberi kesempatan bagi siapa pun merancang presentasi animasi secara efektif dan efisien sehingga para peserta didik dapat memanipulasi objek yang sudah mereka buat, seperti gambar yang terimpor, musik yang tersedia, maupun suara yang dirancang oleh penggunanya.

Pemanfaatan media pembelajaran audio-visual *Powtoon* pada aktivitas pembelajaran berperan cukup tepat demi merancang motivasi belajar pada diri siswa. Sebab, aplikasi ini mempunyai berbagai fitur animasi yang menarik, meliputi animasi tulisan tangan, kartun, terdapat berbagai pilihan *template*, dan efek transisi dan pengaturan linimasa yang sangat mudah. Melalui kehadiran media pembelajaran audio-visual ini, diharapkan mampu menjadi pelengkap untuk kekurangan dalam media audio-visual lainnya seperti film, sehingga

diharapkan siswa bukan sekadar menyaksikan saja, melainkan dapat mengamatinya, memahami materi, maupun dapat memotivasi siswa.

Peranan motivasi cukup krusial pada kegiatan belajar mengajar sehingga pada pendidik perlu dapat memotivasi siswa. Sardiman (2012) memaparkan bila motivasi ialah upaya yang tersusun untuk memfasilitasi dalam situasi tertentu agar individu memiliki keinginan untuk bertindak sesuatu, serta jika dia tidak menyukajinya, maka akan berupaya guna menghilangkan atau menolak perasaan tidak suka tersebut. Tetapi terlihat bila motivasi setiap siswa itu berbeda-beda. Siswa yang bermotivasi belajar cukup tinggi terlihat memiliki pengalaman belajar yang berlainan dibanding siswa yang mempunyai motivasi belajar minim. Apabila kebanyakan siswa mempunyai motivasi belajar minim, tentu saja kegiatan belajar mengajar terasa menjenuhkan, tidak ada semangat, dan rentang mengantuk., Begitupun sebaliknya, jika pembelajaran itu mayoritas siswanya mempunyai motivasi belajar tinggi, tentu aktivitas belajar mengajar berjalan efektif dan aktif. Atas dasar itulah, peneliti memiliki minat guna melangsungkan kajian mengenai pemanfaatan media pembelajaran audio-visual *Powtoon* agar bisa mengoptimalkan motivasi belajar pada diri siswa pada pembelajaran PPKn di SMA.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai pemaparan tersebut, maka masalah pada kajian ialah terkait pemanfaatan media pembelajaran audio-visual *Powtoon*: apakah berdampak bagi peningkatan motivasi belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Subang? Agar masalah bisa dikaji secara rinci, maka peneliti merumuskan ke beragam pertanyaan, seperti:

1. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa di kelas XI yang menggunakan media pembelajaran audio-visual *Powtoon* dan yang menggunakan media *power point* dalam mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Subang?
2. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa dalam aspek penampilan diri di kelas XI yang menggunakan media pembelajaran audio-visual *Powtoon* dan yang menggunakan media *power point* dalam mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Subang?
3. Apa saja hambatan dalam menggunakan media pembelajaran audio-visual *Powtoon* dalam mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Subang?
4. Bagaimana upaya yang dilakukan dalam menggunakan media pembelajaran audio-visual *Powtoon* dalam mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Subang?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Kajian ini bertujuan pada dasarnya bermaksud guna mengetahui pemanfaatan media pembelajaran audio-visual *Powtoon* apakah memberikan dampak bagi upaya mengoptimalkan motivasi belajar pada diri siswa kelas XI SMA Negeri 1 Subang.

1.3.2 Tujuan Khusus

Kajian ini pun secara khusus bertujuan guna:

1. Menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa di kelas XI menggunakan media pembelajaran audio-visual *Powtoon* dan yang menggunakan media *power point* pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Subang.
2. Menganalisis dan mendeskripsikan peningkatan motivasi belajar siswa dalam aspek penampilan diri di kelas XI menggunakan media pembelajaran audio-visual *Powtoon* dan yang menggunakan media *power point* pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Subang.
3. Menganalisis dan mendeskripsikan hambatan menggunakan media pembelajaran audio-visual *Powtoon* pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Subang.
4. Menganalisis dan mendeskripsikan upaya yang dilaksanakan selama menggunakan media pembelajaran audio-visual *Powtoon* pada mata pelajaran PPKn di SMA Negeri 1 Subang.

1.4 Manfaat Penelitian

Kajian ini bisa bermanfaat baik bagi peneliti ataupun orang lain. Berikut manfaat yang penulis sampaikan, seperti:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil kajian ini bisa memberi wawasan keilmuan dan keterbacaan mengenai efektivitas pemakaian media pembelajaran audio-visual *powtoon* pada pembelajaran. Serta diharapkan bisa dijadikan sebagai sumber referensi bagi kajian-kajian mengenai penggunaan media audio-visual *powtoon* dalam meningkatkan motivasi belajar PPKn siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

- a. Memberi pengalaman kepada siswa terkait cara belajar mempergunakan media pembelajaran audio-visual *powtoon* secara kreatif dan inovatif

- b. Mengoptimalkan motivasi belajar pada diri siswa terhadap mata pelajaran PPKn.
 - c. Memudahkan siswa dalam mempelajari mata pelajaran PPKn mempergunakan media pembelajaran audio-visual *powtoon*
2. Bagi Guru
- a. Menambah keterampilan dan pengetahuan guru untuk mempergunakan media pembelajaran audio-visual *powtoon* pada aktivitas belajar mengajar.
 - b. Memotivasi guru ketika pelaksanaan kajian guna memperbaiki kinerja
3. Bagi Sekolah
- a. Berkontribusi bagi sekolah agar bisa melakukan evaluasi dan mengoptimalkan mutu pembelajaran melalui penggunaan teknologi yang tersedia.
 - b. Sebagai pelengkap kajian terdahulu agar bisa dijadikan referensi dalam memperbaiki kualitas pembelajaran
4. Bagi Peneliti
- a. Menambah pengalaman dan memperkuat tali silaturahmi dengan semua warga sekolah.
 - b. Menambah pengetahuan dan kemampuan dalam membuat maupun mengimplementasikan media pembelajaran audio-visual *powtoon*.

1.4.3 Manfaat Dari Segi Kebijakan

Kajian yang sudah dilakukan diharapkan bisa sebagai pembanding terhadap kebijakan, baik kebijakan secara hukum yang berlaku pada saat ini atau yang akan berlaku di masa depan mengenai Efektivitas Penggunaan media pembelajaran audio-visual *powtoon* terhadap peningkatan motivasi belajar PPKn siswa.

1.4.4 Manfaat Segi Isu dan Aksi Sosial

Kajian ini diharapkan dapat membangun cara pandang positif pada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PPKn dengan menggunakan media audio-visual *powtoon*. Selain itu, melalui kajian ini diharapkan bisa memberikan referensi baru pada pembelajaran PPKn.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Selama penyusunan kajian yang terstruktur, berdasar pada Peraturan Rektor Universitas Pendidikan Indonesia No. 3260/UN40/HK/2018 mengenai Pedoman Penulisan Karya Ilmiah UPI Tahun Akademik 2018, peneliti menyusun ke struktur organisasi skripsi. Selama

menyusun tugas akhir ini, peneliti membagikan menjadi judul, pengesahan, ucapan terima kasih, abstrak, serta daftar isi dan tabel, maupun daftar laporan.

Bagian dari skripsi ini, seperti:

BAB I: Pendahuluan, berisikan latar belakang, rumusan permasalahan, tujuan pelaksanaan dan manfaat kajian, serta struktur organisasi skripsi.

BAB II: Kajian pustaka memperjelas perihal teori terkait kajian.

BAB III: Metode penelitian menjabarkan perihal desain penelitian, rincian mengenai populasi maupun sampel, instrumen kajian, prosedur untuk mengumpulkan data maupun analisis data.

BAB IV: Temuan dan pembahasan menjabarkan temuan kajian berdasar hasil olah data maupun analisis data dengan bermacam peluang berdasar urutan rumusan masalah dan pembahasan temuan kajian agar bisa memberi jawaban atas pertanyaan yang sudah dirancang.

BAB V: Kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi memperjelas perihal tafsiran dan makna yang peneliti sampaikan dari hasil kajian, serta mengajukan beberapa bagian penting yang bisa memberi manfaat dari hasil kajian itu.