

**PEMANFAATAN LINGKUNGAN BANTEN LAMA SEBAGAI SUMBER
BELAJAR IPS MELALUI APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI
KERAJAAN BANTEN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA**

(PTK di Kelas IV SD Laboratorium Percontohan UPI Serang)

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh:

Fidya Canta Granis

NIM. 1900060

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS SERANG
2023**

Fidya Canta Granis, 2023

*Pemanfaatan Lingkungan Banten Lama sebagai Sumber Belajar IPS Melalui Aplikasi Powtoon
Pada Materi Kerajaan Banten untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**PEMANFAATAN LINGKUNGAN BANTEN LAMA SEBAGAI SUMBER
BELAJAR IPS MELALUI APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI
KERAJAAN BANTEN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA**

(PTK di Kelas IV SD Laboratorium Percontohan UPI Serang)

Oleh
Fidya Canta Granis

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© Fidya Canta Granis

Universitas Pendidikan Indonesia

Januari 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruh atau sebagian, dengan
dicetak ulang, difoto copy, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh

Nama : Fidya Canta Granis
NIM : 1900060
Program Studi : Strata 1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pemanfaatan Lingkungan Banten Lama Sebagai
Sumber Belajar IPS Melalui Aplikasi *Powtoon*
Pada Materi Kerajaan Banten Untuk
Meningkatkan Hasil Belajar Siswa

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Serang.

DEWAN PENGUJI

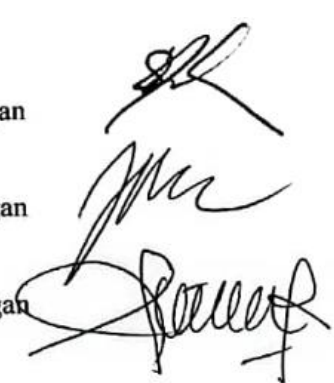
Penguji I : Dr. Supriadi, M.Pd. tanda tangan

Penguji II : Drs. H. Widjojoko, M.Pd. tanda tangan

Penguji III : Dra. Hj. Susilawati, M.Pd. tanda tangan

Ditetapkan di : Serang

Tanggal : 20 Maret 2023



ABSTRAK

PEMANFAATAN LINGKUNGAN BANTEN LAMA SEBAGAI SUMBER BELAJAR IPS MELALUI APLIKASI *POWTOON* PADA MATERI KERAJAAN BANTEN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA

Fidya Canta Granis

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Kampus Serang,
Universitas Pendidikan Indonesia

Untuk menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, penggunaan media audio visual diharapkan akan menjadikan pembelajaran lebih bermakna dengan memungkinkan siswa berkolaborasi dalam kelompok dan membangun keahliannya sendiri. Harapannya pembelajaran pasif menjadi aktif, dan siswa mengembangkan keterampilan berpikir aktif, kreatif, dan kritis. Siswa akan lebih mengetahui materi pelajaran yang dipelajarinya berkat pemanfaatan materi audio visual, yang juga dapat didengar selain dilihat atau didengar. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses penerapan media audio visual melalui aplikasi *powtoon* dengan memanfaatkan Situs Banten Lama sebagai sumber belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPS dengan media audio visual melalui aplikasi *powtoon* di kelas IV SD Laboratorium Percontohan UPI Serang. Pendekatan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan metode penelitian Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Adapun subjek penelitiannya adalah siswa-siswi kelas IV SD Laboratorium Percontohan UPI Serang yang berjumlah 9 siswa. Untuk mendapatkan data, peneliti memakai teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Setelah peneliti melaksanakan kegiatan penelitian pada pra siklus, siklus I dan Siklus II yang dilaksanakan kelas IV SD Laboratorium Percontohan UPI Serang, pada pembelajaran IPS dengan materi Kerajaan Banten menggunakan media audio visual melalui aplikasi *powtoon* dampak yang positif bagi aktivitas belajar dan hasil belajar siswa di kelas.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Pembelajaran IPS

ABSTRACT

UTILIZING THE OLD BANTEN ENVIRONMENT AS A SOURCE LEARNING RESOURCE THROUGH THE POWTOON APPLICATION ON THE KINGDOM OF BANTEN MATERIALS TO IMPROVE STUDENT LEARNING OUTCOMES

Fidya Canta Granis

Elementary School Teacher Education Study Program, Serang Campus,
University of Education Indonesia

To create a comfortable learning environment, it is hoped that the use of audio-visual media will make learning more meaningful by enabling students to collaborate in groups and build their own skills. The hope is that passive learning becomes active, and students develop active, creative, and critical thinking skills. Students will know more about the subject matter they are studying thanks to the use of audio-visual material, which can also be heard besides being seen or heard. This study aims to describe the process of applying audio-visual media through the powtoon application by utilizing the Old Banten Site as a learning resource and improving class IV student learning outcomes in social studies learning with audio-visual media through the powtoon application in class IV of the UPI Elementary School Laboratory in Serang. The approach used by researchers in this study is a qualitative approach with classroom action research research methods. As for the research subjects, there were 9 students in class IV of SD UPI Pilot Laboratory Serang. To obtain data, researchers used observation, interview, and documentation techniques. After the researchers carried out research activities in the pre-cycle, cycle I and cycle II which were carried out in class IV Elementary School D UPI Serang Laboratory, in learning Social Sciences with the material of the Kingdom of Banten using audio-visual media through the powtoon application a positive impact on learning activities and learning outcomes students in class.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Social Sciences

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	1
HAK CIPTA	2
HALAMAN PENGESAHAN.....	3
HALAMAN PERSETUJUAN.....	Error! Bookmark not defined.
KATA PENGANTAR	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	Error! Bookmark not defined.
SURAT PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK.....	4
ABSTRACT.....	5
DAFTAR ISI.....	6
DAFTAR GAMBAR	8
DAFTAR TABEL.....	9
DAFTAR LAMPIRAN.....	10
BAB I PENDAHULUAN	Error! Bookmark not defined.
A. Latar Belakang Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
B. Rumusan Masalah	Error! Bookmark not defined.
C. Tujuan Penelitian	Error! Bookmark not defined.
D. Manfaat Penelitian	Error! Bookmark not defined.
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	Error! Bookmark not defined.
A. Kajian Teori	Error! Bookmark not defined.
1. Situs Banten Lama.....	Error! Bookmark not defined.
2. Media Audio Visual	Error! Bookmark not defined.
3. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)	Error! Bookmark not defined.
4. Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
B. Penelitian yang Relevan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berpikir.....	Error! Bookmark not defined.

D. Hipotesis Tindakan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB III METODE PENELITIAN.....	Error! Bookmark not defined.
A. Desain Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
B. Tempat dan Waktu Penelitian	Error! Bookmark not defined.
C. Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
D. Skenario Tindakan	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik dan Instrumen Penelitian	29
F. Kriteria Keberhasilan	Error! Bookmark not defined.
G. Keabsahan Data.....	Error! Bookmark not defined.
H. Teknik Analisis Data.....	Error! Bookmark not defined.
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN....	Error! Bookmark not defined.
A. Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Profil Sekolah	Error! Bookmark not defined.
2. Deskripsi Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
B. Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
C. Jawaban Hipotesis Tindakan.....	67
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Rekomendasi.....	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	11
LAMPIRAN.....	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1. Kerang Berpikir Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 1 Bagan Siklus PTK Menurut Kemmis & Taggart ..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 2 Triangulasi Teknik	Error! Bookmark not defined.
Gambar 3. 3 Bagan Analisis Data Menurut Miles dan Huberman	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Denah Sekolah.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Hasil Tes Siswa	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Daftar Alat Pengumpul Data yang Digunakan Dalam Penelitian **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 3. 3 Kisi-kisi Tes Penelitian**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 1 Data Seluruh Siswa Berdasarkan Jenis Kelamin **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 2 Data Seluruh Siswa Berdasarkan Agama..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 3 Data Fasilitas dan Sarana Sekolah**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 4 Data Prasarana Sekolah.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 5 Hasil Belajar Siswa Pra Siklus.....**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 6 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 7 Hasil Belajar Siswa Siklus 1**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 8 Frekuensi Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus I **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 9 Data Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.. **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 10 Hasil Belajar Siswa Siklus II**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 11 Frekuensi Hasil Tes Belajar Siswa pada Siklus II ...**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 12 Rekapitulasi Persentase Aktivitas Belajar Siswa**Error! Bookmark not defined.**

Tabel 4. 13 Rekapitulasi Tes Hasil Belajar Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II
.....**Error! Bookmark not defined.**

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Siklus I dan Siklus II

Lampiran 2 Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lampiran 3. Instrumen Tes Siklus I dan Siklus II

Lampiran 4. Dokumentasi Penelitian

Lampiran 5. Perizinan Penelitian

Lampiran 6. SK Pembimbing Skripsi

Lampiran 7. Hasil Tes Siklus I

Lampiran 8. Hasil Tes Siklus II

Lampiran 9. Riwayat Hidup Penulis

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, Sa'dun. (2017). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Arikunto, S. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Ariyanto, R., Kantun, S., & Sukidin, S. (2018). Penggunaan Media Powtoon Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Pelaku-Pelaku Ekonomi Dalam Sistem Perekonomian Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 12(1), 122. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7622>
- Bambang Warsita, (2008). *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineke Cipta.
- Deliviana, Evi. (2017) "APLIKASI POWTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN: MANFAAT DAN PROBLEMATIKANYA"
- Ernalida,dkk. (2018). Powtoon: Media Pembelajaran berbasis Teknologi Informasi sebagai Upaya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menarik dan Kreatif. *Jurnal Logat*, Volume 5, Nomor 2.
- Hidayat, F. (2021). *Upaya Guru Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Melalui Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Powtoon Pada Siswa SDN 65 Seluma*. 1–76.
- JKIP Provinsi Banten. (2020). *MENGENANG SEJARAH BANTEN LAMA*.
- Kunandari. (2008). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Rajawali Press.
- Miarso, Y. H. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group.
- Muhson Ali. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi: *Journal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol. VIII. No. 2
- Powtoon.com. diakses pada Tanggal 20 Desember 2022
- Purnaman, P. N. (2015). Mengembangkan keterampilan berpikir kesejarahan siswa dalam pembelajaran sejarah melalui penggunaan biografi tokoh R.A Lasminingrat sebagai sumber pembelajaran sejarah. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial.*, 24, 127.
- Rastianingsih, N. S. (2017). *IMPLEMENTASI PENDEKATAN JELAJAH ALAM SEKITAR (JAS) BERBASIS PENGEMBANGAN KARAKTER PEDULI LINGKUNGAN PADA MATA PELAJARAN IPS KELAS VII DI SMP IT*

PENGAJIAN AHAD PAGI BERSAMA (PAPB) SEMARANG.

- Rusman, Deni K, Cepi R. (2015). *Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi: mengembangkan profesionalitas guru*. Jakarta. PT RAJAGRAFINDO PERSADA
- Sadiman, A. S., Harjito, Haryono, A., & Rahardjo, R. (2011). *Media Pendidikan*. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Semaan, and Nour I. (2018). The Effect Of Using Powtoon On Learning English As A Foreign Languag, *International Journal of Current Research*. Vol. 10
- Siddiq, M. D., Sungkono, & Munawaroh, I. (2005). *Pengembangan Bahan Pembelajaran SD*. Depdikbud.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi. (2008). *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Supriatna, E. (2010). Pendekatan konstruktivisme dalam pembelajaran sejarah untuk menumbuhkan berpikir kritis siswa melalui proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 18, 34.
- Supriatna, E. (2017). *Pembelajaran Sejarah Berbasis Budaya Lokal Banten*. Media Madani Publishing.
- Supriatna, E., Sutarjo, A., Wardana, D., & Ibnu, D. (2021). *Dampak Revitalisasi Kawasan Banten Lama Terhadap Kunjungan Wisatawan dari Kalangan Mahasiswa / Pelajar Sebagai Sumber Belajar IPS di SD*. 209–216.
- Ubra, F. W. (2012). Nilai-nilai adat lurvul ngabal sebagai sumber pembelajaran kontekstual dalam IPS (studi etnografi pada masyarakat Langgur, 129 Kabupaten Maluku Tenggara). *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 24, 35.
- Wahjudin, J. (2011). *Universitas Indonesia Program Studi Magister Arkeologi*.
- Winarni. (2018). *Teori dan Praktik Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Ptk, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wiriaatmadja, R. (2018). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Remaja Rosdakarya.