

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan IPTEK yang begitu pesat dewasa ini, menuntut profesionalisme guru tidak cukup hanya dengan kemampuan mendidik siswa, tetapi juga harus mampu mengolah informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru menjadi salah satu unsur penting yang harus ada sesudah siswa. Guru menjadi pilar utama yang berinteraksi langsung dengan siswa dalam pembelajaran.

Guru yang memiliki standart kompetensi profesional dan berkualitas maka akan mencetak anak bangsa yang berkualitas pula. Standart kompetensi yang tertuang ada dalam peraturan Menteri Pendidikan Nasional mengenai Standar Kualifikasi akademik serta kompetensi guru dimana menyebutkan guru yang profesional harus memiliki 4 kompetensi yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi sosial, kompetensi intelektual, serta profesional.

Kompetensi profesionalisme guru diharapkan mampu melaksanakan pembelajaran yang mendidik dengan suasana dialogis dan interaktif, sehingga pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Dalam mencapai kompetensi tersebut guru dapat menggunakan model, metode dan media yang tepat sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran.

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas guru menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada siswa. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap siswa, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks.

Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu siswa dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga dapat menentukan keberhasilan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar serta dapat membawa pengaruh-pengaruh psikologis bagi diri siswa. Sehingga media pembelajaran menjadi salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran termasuk dalam mata pelajaran sejarah.

Pesatnya perkembangan dunia teknologi saat ini telah menghasilkan beragam aplikasi terhubung internet. Kemajuan teknologi tersebut patutlah diberdayakan guru untuk membantu mewujudkan keberhasilan kegiatan belajar dalam dunia pendidikan. Ada beberapa media yang dapat dibuat dan digunakan dengan mudah oleh guru sehingga menjadi media yang menarik untuk pelajaran sejarah diantaranya Prezzi, Powtoon, e-komik, multimedia interaktif, dan media video animasi. Sebagian besar dari media tersebut menampilkan materi pelajaran berupa video, suara, animasi, grafik,

dan tabel yang bertujuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti dan jelas.

Dalam kegiatan observasi awal dan wawancara dengan ibu Sapriani, S.Pd selaku guru sejarah kelas XI yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 1 Delitua pada bulan Maret tahun 2019, dari hasil observasi didapat bahwa proses pembelajaran di sekolah tersebut masih bersifat konvensional yaitu dengan buku paket yang disediakan dan papan tulis serta *powerpoint* yang terlihat monoton. sehingga minat belajar siswa terhadap pelajaran sejarah rendah.

Disekolah tersebut guru sejarah belum mengembangkan media pembelajaran yang variatif, sehingga fasilitas yang tersedia tidak dimanfaatkan dengan maksimal untuk membuat media pembelajaran yang lebih menarik. Kenyataannya interaksi pembelajaran di dalam kelas seringkali bermasalah karena faktor penyampaian guru. Materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru tidak dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Kendala ketidakefektifan penyampaian ini karena guru cenderung menekankan komunikasi verbal dan mengesampingkan media audio visual meskipun telah tersedia berbagai media yang dapat mendukung penyampaian materi pembelajaran.

Tersedianya fasilitas yang mendukung seperti Wi-fi, lab komputer, proyektor dan speaker yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah yang menarik akan tetapi karena beberapa faktor seperti waktu dan kurangnya keterampilan guru dalam memanfaatkan fasilitas untuk membuat

media pembelajaran sehingga belum ada guru sejarah di sekolah tersebut yang mengembangkan media pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan teknologi.

Dari berbagai hasil kemajuan teknologi, aplikasi *Powtoon* merupakan satu contoh keberhasilan teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat mempermudah penyampaian materi sehingga siswa menjadi lebih cepat menerima materi pelajaran. Aplikasi *powtoon* dapat membantu guru untuk memvisualisasikan materi atau konsep pelajaran yang abstrak. Aplikasi *Powtoon* merupakan aplikasi terhubung internet atau web apps online yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi. *Powtoon* 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. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik minat dan perhatian siswa terhadap pelajaran sejarah.

Media *Powtoon* merupakan penggabungan unsur media lain seperti audio, teks, video, image, grafik, dan suara sehingga dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang mungkin memiliki tipe visual, auditori, maupun kinestetik. Aplikasi *Powtoon* jika digunakan sebagai media pembelajaran akan menghindarkan siswa dari rasa bosan dan kelelahan disebabkan karena penjelasan guru yang sukar dicerna dan dipahami. Kebosanan dan kelelahan pada siswa seringkali berawal dari penjelasan guru yang tidak fokus pada akar masalah. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat

menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media video animasi sebagai alat bantu pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis aplikasi *Powtoon* juga relevan dengan penelitian Yeni Andrianti, L.R. Retno Susanti & Hudaidah (2016) Pengembangan Media *Powtoon* Berbasis Audiovisual Pada Pembelajaran Sejarah kelas XI IPS di SMA Negeri 13 Palembang. Dari analisis hasil validasi para ahli menyatakan media pembelajaran ini valid sehingga layak digunakan dalam pembelajaran sejarah materi Pertempuran di Kota Bandung (23 Maret 1946) sebagai penunjang pembelajaran sejarah pada pelaksanaan kurikulum 2013.

Powtoon sebagai salah satu aplikasi multimedia yang dapat dijadikan media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan misalnya memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan lini masa yang sangat mudah. *Powtoon* sangat cocok untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran, selain menarik *Powtoon* juga tidak perlu diinstal di komputer dikarenakan aplikasi ini dibuat secara online di laman www.Powtoon.com. Meskipun dibuat secara online, namun hasilnya dapat dipergunakan secara online maupun offline.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran sejarah yang lebih menarik dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA POWTOON PADA PEMBELAJARAN SEJARAH MATERI PENDUDUKAN JEPANG DI INDONESIA UNTUK KELAS XI DI SMA NEGERI 1 DELITUA**

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Minat belajar siswa yang masih rendah terhadap pembelajaran sejarah
2. Ketidakefektifan guru dalam menyampaikan materi pelajaran
3. Guru belum memanfaatkan fasilitas yang disediakan sekolah untuk membuat media
4. Masih minimnya pengembangan media *Powtoon* pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Delitua

1.3 Batasan Masalah

Melihat luasnya ruang lingkup yang akan dibahas, sehingga dalam hal ini mengharuskan peneliti untuk membatasi masalah penelitian dan pengembangan. Adapun batasan masalahnya adalah pengembangan media *powtoon* pada pembelajaran Sejarah mata materi Pendudukan Jepang di Indonesia untuk kelas XI di SMA Negeri 1 Delitua.

1.4 Rumusan Masalah

Agar pembahasan suatu penelitian lebih terarah dan sistematis, maka diperlukan perumusan masalah. Berdasarkan hal tersebut maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- Bagaimana mengembangkan dan kelayakan media *Powtoon* untuk pembelajaran sejarah materi Pendudukan Jepang di Indonesia untuk kelas XI di SMA Negeri 1 Delitua?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

- Mengetahui bagaimana mengembangkan dan kelayakn media *Powtoon* untuk pembelajaran sejarah materi Pendudukan Jepang di Indonesia untuk kelas XI di SMA Negeri 1 Delitua

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil peneltian ini diharapkan akan menambah wawasan keilmuan dan memajukan pola pikir penelitian dan pembacaan mengenai pengembangan media pembelajran berbasis *Powtoon*.

a. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa dapat menarik perhatian dan memotivasi dalam pembelajaran sejarah
- b. Bagi guru dapat menggunakan *Powtoon* sebagai media pembelajaran
- c. Bagi sekolah dengan adanya media pembelajaran powtoon dapat menambah kualitas belajar siswa di sekolah tersebut
- d. Bagi peneliti dapat menjadikan penelitian ini sebagai bekal sebagai calon pendidik.