

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses mempengaruhi manusia agar dapat beradaptasi dengan lingkungan dan melakukan perubahan pada dirinya. Pendidikan merupakan Pedoman atau petunjuk bagi guru untuk memilih dan menentukan media pendidikan dan menyediakan lingkungan belajar bagi siswa. Tujuan pendidikan berdasarkan Undang–Undang Nomor 20 tahun 2003 Pasal 3 di maksud yaitu:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan apabila berjalan sesuai fungsinya akan berperan secara baik dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan biasanya di dapat bisa melalui pendidikan formal dan pendidikan nonformal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang diberikan di sekolah dalam bentuk proses pembelajaran.

Pembelajaran berfungsi mengarahkan proses ini agar perubahan itu dapat tercapai sebagaimana tujuan yang diinginkan. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut harus melalui proses pembelajaran yang efektif dan efisien. Pembelajaran yang efektif dan efisien terbentuk dari pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan sesuai dengan

minat pembelajar siswa. variasi belajar yang menyenangkan akan membuat lingkungan belajar yang efektif dan efisien bagi siswa.

Dari hasil wawancara yang dilakukan kepada ibu Mentari yang merupakan guru sejarah di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2021/2022 pada 20 oktober 2021 didapatkan bahwa: Partisipasi siswa yang aktif masih rendah dalam kegiatan pembelajaran, Adanya siswa tertentu saja yang aktif dalam proses pembelajaran, Media tidak bervariasi, Mayoritas Siswa kurang tertarik dengan cara guru menyampaikan materi, Tidak adanya penggunaan media pembelajaran berupa video ataupun gambar, Belum ada penggunaan media pembelajaran berupa *Powtoon*, Adanya pengurangan jam pembelajaran menjadi 2 (dua) gelombang menyulitkan guru dalam penyampaian materi, Hasil belajar siswa yang belum tuntas yaitu hanya mencapai rata-rata 60, sedangkan KKM pelajaran Sejarah Indonesia adalah 75.

Salah satu usaha yang dapat dilakukan untuk mengurangi pembelajaran yang monoton dan membosankan adalah dengan menggunakan Media Pembelajaran. Hasil penelitian Sukiyasa & Sukoco (2013) menjelaskan bahwa materi pelajaran yang dibuat bervariasi ke dalam bentuk gambar animasi juga lebih bermakna dan menarik, lebih mudah diterima, dipahami, dan lebih dapat memotivasi siswa. Lee & Owens (2004) juga berpendapat bahwa penggunaan animasi dan efek khusus sangat bagus dan efektif untuk menarik perhatian siswa dalam situasi pembelajaran dari awal hingga akhir proses pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik dan pendidik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif dan efisien. Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan dalam sistem pembelajaran antara lain media pembelajaran berupa permainan ludo, permainan monopoli, powerpoint, video vlog, video pembelajaran, media powtoon dan lainnya.

Media pembelajaran *Powtoon* merupakan program aplikasi online di internet yang berperan sebagai aplikasi pembuat video untuk media presentasi dan pembelajaran. Media *Powtoon* merupakan salah satu aplikasi yang sering digunakan dalam pembuatan animasi pembelajaran sederhana karan penggunaannya yang muda. Media ini diharapkan dapat menumbuhkan minat belajar siswa serta membentuk lingkungan belajar yang efektif, efisien, dan menyenangkan sehingga membuat hasil belajar siswa naik.

Media pembelajaran *powtoon* merupakan media video animasi singkat yang dapat mempermudah guru untuk menjelaskan pembelajaran. Penggunaan media video animasi *powtoon* sangatlah mudah serta tidak memerlukan banyak peralatan tambahan. Siswa dapat menonton video animasi *powtoon* pada prangkat *smartphone* atau dilayar proyektor sehingga Pemampilan video animasi *powtoon* dapat membuat lingkungan pembelajaran yang lebih efektif.

Hasil–hasil penelitian sebelumnya diketahui bahwa media pembelajaran *Powtoon* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran. Melihat permasalahan di atas,

maka perlu dilakukan pengkajian hasil belajar siswa yaitu dengan memperbaiki media pembelajarannya. Salah satunya dapat digunakan media pembelajaran *Powtoon* Dimana media ini akan menumbuhkan ketertarikan siswa, menumbuhkan minat siswa dan menumbuhkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan 2021/2022”.

1.2 Identifikasi Masalah

Masalah merupakan sesuatu yang harus diselesaikan atau dipecahkan. Dari latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Partisipasi siswa yang aktif masih rendah dalam kegiatan pembelajaran pada pembelajaran sejarah.
2. Metode yang digunakan dalam pembelajaran kurang bervariasi pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.
3. Media pembelajaran berupa *Powtoon* belum pernah digunakan pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan
4. Adanya pengurangan jam pembelajaran menjadi 2 (dua) gelombang menyulitkan guru dalam penyampaian materi pada pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan.

5. Belum pernah dilakukan penelitian tentang Pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan 2021/2022.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah di penelitian ini adalah pada pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa terhadap pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan 2021/2022.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah ada pengaruh media pembelajaran *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa terhadap pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS di SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan 2021/2022?”

1.5 Tujuan Masalah

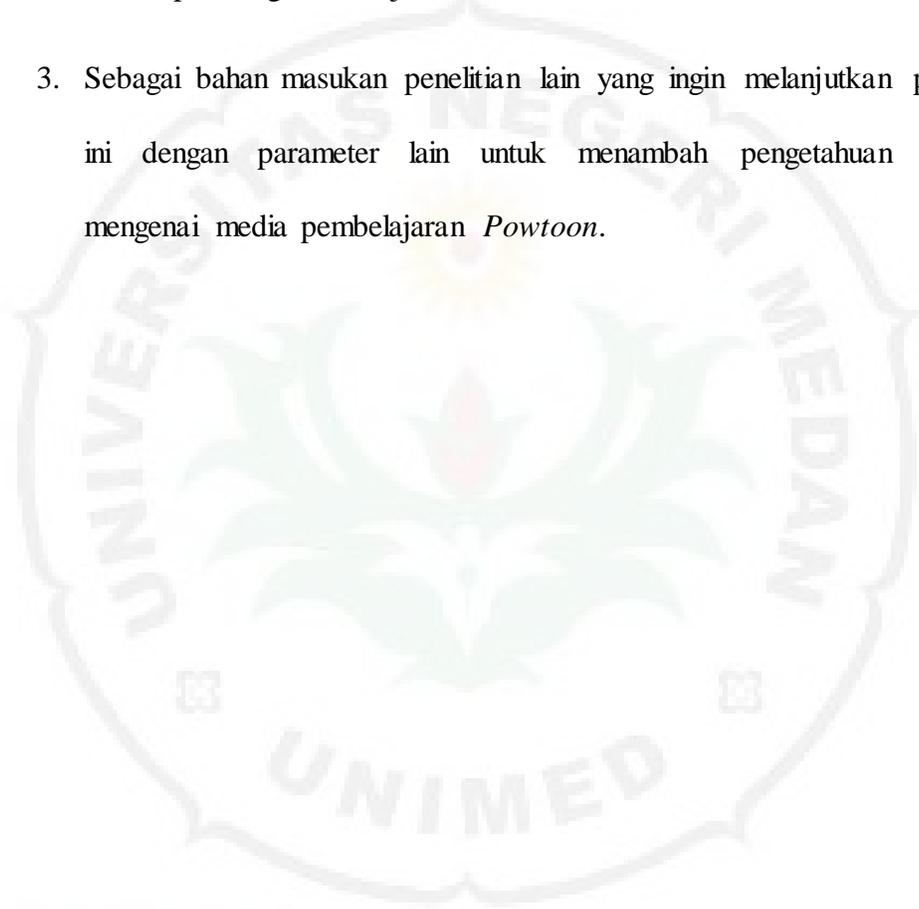
Tujuan penelitian ini adalah: “Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Powtoon* terhadap pelajaran Sejarah Indonesia di kelas XI IPS SMA Negeri 2 Percut Sei Tuan 2021/2022”.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang dirumuskan, maka penelitian ini diharapkan:

1. Bagi guru, sebagai bahan masukan untuk memilih media yang tepat bagi pembelajaran sejarah Indonesia.

2. Bagi siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar serta hasil belajar terhadap bidang studi sejarah Indonesia.
3. Sebagai bahan masukan penelitian lain yang ingin melanjutkan penelitian ini dengan parameter lain untuk menambah pengetahuan pembaca mengenai media pembelajaran *Powtoon*.



THE
Character Building
UNIVERSITY