

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era modern saat ini yang berciri khas dengan semakin banyak majunya teknologi, memberikan kemanfaatan yang banyak bagi negara Indonesia dalam berbagai aspek khususnya aspek Pendidikan, majunya era ini dengan banyaknya informasi yang mudah diakses maka banyak pula pembaharuan yang dapat dilakukan, salah satunya menghadirkan media pembelajaran. Ketersediaan media-media yang ada di sekolah seperti majalah, surat, buku teks dan berbasis multimedia (powerpoint, powtoon, film documenter). Media pembelajaran tersebut diharapkan memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran siswa di kelas. Oleh sebab itu, perlu adanya kreativitas pendidik dalam memanfaatkan media, bahkan sering dijumpai pendidik yang memanfaatkan media pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran apa yang ada di sekolah, misalnya (powerpoint interaktif) (Tarigan & Siagian, 2015:187).

Guru di sekolah dituntut untuk menjadi lebih inovatif dan kreatif Ketika menggunakan sarana dan prasarana yang disediakan sekolah. Apabila di sekolah sarana dan prasarana telah memadai dan mendukung, maka guru wajib memunculkan ide-ide yang berinovatif dalam pembelajarannya. Sehingga unsur-unsur dalam pembelajaran seperti sumber belajar, media pembelajaran dan bahan belajar bisa menghasilkan banyak manfaat dalam proses pembelajaran. Hal ini karena media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan, sehingga siswa dapat merangsangnya untuk giat belajar (Sadiman, dkk 2009:6).

Tujuan dari proses pembelajaran dapat dicapai dengan baik bila ditunjang oleh berbagai faktor, antara lain media pembelajaran, media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena dapat membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Nilawati, 2010:19). Hal tersebut juga karena suasana pembelajaran yang cenderung bosan, tegang, monoton bisa berdampak buruk bagi siswa ketika belajar, berbicara bosan, tegang, dan monoton ketika pembelajaran maka menseset kita akan langsung terarah dalam mata pelajaran sejarah, karena umumnya sejarah itu berupa cerita yang membahas mengenai peristiwa yang telah terjadi.

Sebenarnya inti kesalahan bukan hanya dari aspek mata pelajarannya saja, tetapi pasti ada hal lain yang berpengaruh baik dari faktor-faktor tertentu yang harus diperhatikan oleh tenaga pendidik dalam melakukan pembelajaran di kelas. Faktor-faktor tersebut diantaranya : (a) keadaan pembelajaran (b) metode pembelajaran (c) strategi pembelajaran (d) media pembelajaran dan lain sebagainya. Media pembelajaran ini juga memiliki fungsi yang sangat berpengaruh dan sangat penting dalam proses KBM, hal ini disebabkan manfaatnya sebagai pembawa informasi. Menurut Yufarlina, S, (2022:32) menyatakan bahwa Dalam proses pembelajaran media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar. Sedangkan menurut Suryani dan Agung, (2012:136) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah media yang digunakan dalam pembelajaran, yaitu meliputi

alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa).

Smaldino (2008:7) juga mengemukakan lima tipe dasar media, yaitu (1) teks, yang dapat disajikan dalam berbagai format seperti buku, poster, papan tulis, layar komputer, dan sebagainya, (2) audio, termasuk di dalamnya segala sesuatu yang dapat didengar seperti suara manusia, musik, (suara deru mesin), suara berisik, dan sebagainya, (3) visual, termasuk diagram dalam poster, gambar di papan tulis, foto, grafik di buku, kartun, dan sebagainya, (4) Video, yaitu media yang menampilkan gerakan termasuk DVD, rekaman video, animasi komputer, dan sebagainya (5) pernakalangan, yaitu bersifat tiga dimensi dan bisa disentuh dan dipegang oleh siswa (6) Orang-orang, berupa guru, siswa dan ahli bidang studi. (Dalam Tarigan & Siagian, 2015:187). Dengan adanya aplikasi ini yang digunakan untuk media pembelajaran, tujuannya agar memberikan manfaat terhadap proses belajar siswa di kelas. Salah satu pengaruhnya yaitu terhadap hasil belajar siswa. Diharapkan media tersebut dapat membantu dalam meringankan permasalahan mengenai turunya hasil belajar siswa di sekolah. Pengertian hasil belajar itu sendiri Menurut Dimiyati & Mudjiono (2009:55) hasil belajar merupakan hasil yang telah diperoleh siswa dari pengalaman-pengalaman atau latihan-latihan yang diikutinya selama pembelajaran yang berupa keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor. Dalam proses pencapaian hasil belajar siswa dalam pembelajaran diperoleh hasil yang baik dan ada pula yang tidak baik, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Dalam penelitian ini penulis memilih di MA Nurul Islam Pungging dikarenakan peneliti telah melakukan observasi awal, peneliti secara umum sudah

mengetahui di kelas mana yang membutuhkan perhatian khusus pada saat pembelajaran dilakukan. Bersama dengan guru sejarah kelas X IPS 2 peneliti berdiskusi bagaimana cara yang tepat untuk mengatasi permasalahan yang ada di dalam kelas X IPS 2 tersebut. Dengan ditemukannya permasalahan tersebut maka peneliti memilih MA Nurul Islam Pungging sebagai tempat penelitian.

Peneliti memilih kelas X IPS 2 karena kelas tersebut di anggap perlu mendapatkan perhatian khusus, hasil wawancara dengan Ibu Guru mata pelajaran sejarah menyatakan bahwa hasil terendah dari pembelajaran adalah kelas X IPS 2 dari enam kelas mulai dari IPS 1 sampai X IPA 4. Hal ini bisa di buktikan dengan nilai yang dirata-rata dari ulangan harian, hasil dari seluruh kelas X di MA NURUL ISLAM pungging adalah X IPS 2 : 67, X IPS 1 : 78, X IPA 2 : 78, X IPA 1 : 80, X IPA 4 : 82, X IPA 3 : 83. Data hasil harian tersebut peneliti dari guru mata pelajaran sejarah di sekolah tersebut, dari rekapan hasil yang telah di ketahui maka bisa kita nyatakan bahwa kelas X IPS 2 memiliki nilai yang paling rendah. Rendahnya hasil nilai belajar siswa dalam sauatu mata pelajaran sejarah maka peneliti menemukan titik observasi awal. Peneliti menemukan hasil belajar yang paling rendah yaitu kelas X IPS 2 .

Dapat di buktikan pada hari rabu 6 oktober 2021. Dalam penelitian tahap awal tersebut peneliti mendapati bahwasannya pembelajaran sejarah masih terpusat pada guru saja, guru hanya menjelaskan materi kemudian siswa mendengarkan dan yang di gunakan hanya media buku teks saja. Hal ini yang mungkin membuat pembelajaran terasa bosan dan jenuh tidak efektif dan evisien. Kemudian hasil wawancara dengan siswa membuktikan bahwa rendahnya hasil pembelajaran kebanyakan di sebabkan oleh kurangnya media belajar yang baru

atau bisa disebut *up to date*. Dari daftar ulangan tengah semester siswa kelas X IPS 2 masih banyak yang di bawah KKM, artinya masih banyak nilai siswa yang kurang memenuhi kriteria kelulusan yaitu ≥ 78 di sekolah tersebut. Dari jumlah siswa 35 orang di kelas X IPA 2 6 orang yang memenuhi syarat KKM dan 27 orang di bawah KKM. Sedangkan di kelas X IPS 2 dari jumlah siswi yang berjumlah 36 banyak yang di atas KKM yaitu 20 anak dan yang kurang memenuhi adalah 16 anak.

Menurut Mansyur dan Sumia (2020) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Media Pembelajaran Sejarah (Power Point) Terhadap Prestasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas X Di Smk Negeri 1 Mawasangka Tengah. Dari Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Unidayan berkesimpulan Bahwa Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh media pembelajaran sejarah (Power point) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X di SMK Negeri 1 Mawasangka Tengah. Tujuan peneliti ini adalah untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran sejarah (Power point) terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran sejarah di kelas X di SMK Negeri 1 Mawasangka Tengah.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif korelasional. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh jumlah siswa kelas X SMK Negeri 1 Mawasangka Tengah yang berjumlah 32 orang siswa. Sampel penelitian ini menggunakan teknik total sampling kelas X dengan jumlah 32 orang siswa. Instrument dan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini observasi, angket dan model dokumen.

Hasil penelitian dianalisis secara kuantitatif dengan rumus product-moment. Berdasarkan hasil yang diperoleh, nilai koefisien korelasi (r) sebesar 0,42 sedangkan nilai determinasinya (r^2) sebesar 17,6. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran sejarah (Power point) terhadap prestasi belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Mawasangka Tengah. Uji t (t-hitung) 2,54 maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran sejarah (Power point) terhadap prestasi belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Mawasangka Tengah dengan memperhatikan besarnya $r_{xy} = 0,42$ yang berkisar antara 0.400 – 0.599 berarti ada korelasi antara variabel X dan variabel Y dan itu termasuk korelasi positif sedang atau normal.

Menurut Nurul Hidayah (2020) dalam penelitiannya yang berjudul *Pengaruh Penggunaan Media Power Point terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Anak Bangsa. Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing Maryati Z dan Nasir.* Menyatakan bahwa Rumusan masalah dalam penelitian ini ” Apakah ada pengaruh penggunaan media power point dalam pembelajaran pendidikan agama Islam terhadap hasil belajar siswa SMP Anak Bangsa?”. Adapun tujuan penelitian untuk mengetahui Pengaruh penggunaan media pembelajaran *power point* terhadap hasil belajar siswa di SMP Anak Bangsa.

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Sampel yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 11 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan tes. Data yang

diperoleh sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran power point menggunakan analisis data statistik deskriptif dengan bantuan aplikasi *Spss* dan analisis data statistik inferensial, yaitu dengan uji hipotesis yang dilakukan melalui persyaratan uji normalitas dan uji homogenitas.

Terkait hasil observasi menunjukkan bahwa pada pertemuan pertama mengalami penurunan dan pada pertemuan kedua terjadi peningkatan dengan persentase: (1) Siswa yang memperhatikan pada saat proses pembelajaran 71,81%. (2) Siswa yang mencatat penjelasan guru 71,81%. (3) Siswa yang mengajukan pertanyaan 22,27%. (4) Siswa yang menjawab pertanyaan 23,09%. (5) Siswa yang aktif mengerjakan soal 100%. Adapun nilai *Pretest* dengan skor paling rendah 50 dan nilai *Post Test* paling tinggi dengan skor 90. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *power point* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, hal tersebut diperoleh dari $t_{hitung} = 3,318$ dengan $t_{tabel} = 1,833$ dan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan tingkat kepercayaan 95% diperoleh $t_{tabel} = 1,697$. Maka diperoleh $3,318 > 1,833$. Sehingga hipotesis alternative diterima yaitu terdapat perbedaan siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan media *power point* dengan siswa yang tidak menggunakan media tersebut. Jadi pernyataan tersebut terdapat perbedaan skor rata-rata *posttest* menggunakan media dan tidak menggunakan yang signifikan.

Menurut Ervina Febriani Putri (2021) dalam penelitiannya yang berjudul Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi. Dari Program Studi *Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Surabaya* berkesimpulan Bahwa Pemanfaatan media pembelajaran cenderung menggunakan media yang kurang bervariasi, guru

cenderung memakai Powerpoint. Oleh karena itu, siswa menganggap kurang menarik dan lebih memilih untuk tidak memperhatikan pada saat dijelaskan oleh guru.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran powtoon, menganalisis kepraktisan dan keefektifan media pembelajaran powtoon untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran ekonomi. Model pengembangan 4-D yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tahap pendefinisian (*define*), tahap perancangan (*design*), tahap pengembangan (*develop*) dan tahap penyebaran (*disseminate*). Pengumpulan data menggunakan kuesioner dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan penelitian yang diperoleh hasil bahwa pengembangan media pembelajaran powtoon mendapatkan persentase 81.4% (Layak). Hasil belajar siswa mengalami peningkatan perolehan skor nilai minimal 73 dan nilai maksimal 100. Dengan uji gain menyebutkan bahwa 13 siswa dengan memperoleh kriteria nilai tinggi dan 7 siswa memperoleh kriteria nilai sedang. Mendapatkan persentase sebesar 97.7% (Sangat Layak) pada respon siswa. Dengan demikian, dapat dinyatakan media pembelajaran powtoon layak untuk digunakan dalam pembelajaran ekonomi. Implikasi penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa maupun guru dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini bisa disimpulkan terhadap tiga penelitian terdahulu di atas adalah media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil dan minat belajar siswa. Media pembelajaran yang *up to date* atau baru dan berinovatif dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dari hasil penggunaan dua penelitian terdahulu tersebut peningkatan hasil belajar siswa bisa dibilang meningkat,

sehingga penulis dalam penelitian ini ingin mengambil judul skripsi “**Analisis Perbedaan Hasil Belajar Siswa MA Nurul Islam Menggunakan Media Pembelajaran Power Point dan Powtoon Pada Pembelajaran Sejarah**”.

B. Rumusan Masalah

Dari berbagai uraian yang telah dikemukakan pada latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaruh penggunaan media power point dan powtoon dalam pembelajaran sejarah terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah siswa kelas X MA Nurul Islam ?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk menjelaskan pengaruh penggunaan media berbasis power point dan powtoon terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah siswa kelas X MA Nurul Islam.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi peneliti

Sebagai perantara untuk mengamalkan ilmu yang diperoleh selama mengikuti perkuliahan Jurusan Sejarah Program Studi Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Sidoarjo. Meningkatkan ilmu dalam memahami penelitian Tindakan kelas sehingga peneliti menguasai dan mampu mempraktekan penelitian.

2. Bagi Jurusan Sejarah

Bisa di jadikan untuk acuan penelitian terdahulu untuk mahasiswa yang akan melaksanakan sebuah penelitian yang sejenis. Menambah sumber pengetahuan literatur atau karya penelitian sejarah dalam Jurusan Sejarah.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini bisa membantu supaya proses pembelajaran di sekolah dapat tereksekusi dengan baik dan bermanfaat. Sekolah mendapatkan proses perbaikan dalam media pembelajarannya yaitu mensmbah media pembelajaran di sekolah.

4. Bagi Guru

Guru menjadi lebih mengerti mengenai permasalahan pembelajaran Sejarah di dalam kelas dan saran solusi yang dapat dilakukan. Guru juga mendapatkan pengetahuan mengenai media pembelajaran yang efektif dan inovatif. Diharapkan guru termotivasi untuk berkarya dalam mengusahakan perbaikan lainnya.

5. Bagi Siswa

Pembelajaran menggunakan media yang bervariasi membantu meningkatkan motivasi siswa dalam belajar sejarah. Penggunaan media pembelajaran berbasis *power point* dan *powtoon* membantu siswa agar mudah memahami dalam belajar dan juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

E. Ruang Lingkup dan Keterbatasan Penelitian

Ruang lingkup penelitian menunjukkan keluasan cakupan penelitian.

Ruang lingkup dalam keterbatasan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini difokuskan pada pemanfaatan media pembelajaran berbasis *power point* dan *powtoon*.

2. Penelitian tindakan kelas ini hanya dilakukan pada siswa kelas X MA Nurul Islam.
3. Penelitian ini ditujukan untuk upaya peningkatan hasil belajar pada siswa di kelas X IPS 2 MA Nurul Islam Pungging.

F. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran dari guru kepada siswa dikelas.

2. Power point

Power point adalah merupakan salah satu aplikasi dari *microsoft* yang diperuntukkan sebagai media presentasi. Pada dasarnya banyak media presentasi saat ini yang dikembangkan oleh vendor-vendor lain. Meskipun begitu, *power point* tak kalah bersaing. Aplikasi ini dianggap sebagai salah satu aplikasi yang sangat bersahabat atau mudah digunakan bagi penggunaannya.

3. Powtoon

Powtoon adalah salah satu media interaktif *online* yang didalamnya terdapat berbagai macam template yang digunakan untuk membuat materi yang akan disampaikan kepada siswa melalui visualisasi yang menarik

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh siswa setelah menerima pengalaman belajar (Sudjana, 2010:22). Hasil awal didapatkan dari data observasi prapenelitian, hasil belajar siswa berupa nilai Ulangan Harian

dan menggunakan *post-test* untuk mengetahui hasil belajar dari penggunaan media tersebut. Hasil belajar diukur dengan tes dan dinyatakan dalam skor tes dengan rentangan 0-10

