

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses yang dengan sengaja dilaksanakan semata-mata bertujuan untuk mencerdaskan. Hal ini di nyatakan dalam Undang-undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Masdudi, 2014: 2).

Pentitikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri dengan sebaik mungkin terhadap lingkungannya, dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkan untuk berfungsi secara kuat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2004: 97).

Pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan pada tahun ajaran 2021/2022 dan tahun akademik 2021/2022 sebagaimana dimaksud dalam Pernyataan Kesatu tidak dilakukan secara serentak di seluruh wilayah Indonesia dengan ketentuan sebagai berikut: satuan pendidikan yang berada di daerah zona hijau dapat melakukan pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan setelah mendapatkan izin dari pemerintah daerah melalui dinas pendidikan provinsi atau kabupaten/kota, kantor wilayah Kementerian Agama provinsi, dan kantor Kementerian Agama kabupaten/kota sesuai kewenangannya berdasarkan persetujuan gugus tugas percepatan penanganan covid-19 setempat dan satuan pendidikan yang berada di daerah zona kuning, oren, dan merah, dilarang melakukan proses pembelajaran tatap muka di satuan pendidikan dan tetap melanjutkan kegiatan Belajar Dari Rumah (BDR). Meskipun proses belajar mengajar dilakukan dari rumah, pendidik

atau guru harus tetap memastikan proses pembelajaran berjalan dengan baik tanpa kendala apapun. (Aziza & Yunus, 2020: 19).

Peningkatan kualitas pendidikan akan tercapai jika seluruh komponen pendidikan mau berusaha melakukan perubahan-perubahan ke arah yang lebih baik dan juga disamping menyediakan fasilitas yang melengkapi peserta didik, sekolah hendaknya menyiapkan guru-guru yang berkualitas. Untuk meningkatkan 2 proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pelajaran lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal. Pemanfaatan media yang baik, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. Jika pembelajaran yang diselenggarakan tersebut membuat siswa merasa senang, maka siswa dapat dengan mudah menangkap dan mencerna materi pelajaran tersebut. Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang menyalurkan pesan dan memperjelas informasi sehingga dapat mempermudah dalam proses transformasi pengetahuan kepada siswa.

Menurut Ernalida (2018: 52) Media pembelajaran *Powtoon* adalah aplikasi web berbasis IT (Ilmu Teknologi) yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang di dalamnya terdapat fitur-fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau video animasi yang dapat digunakan dengan mudah dan menarik. Salah satu media yang dapat digunakan guru dalam menunjang proses pembelajaran yaitu dengan menggunakan media animasi berbasis *Powtoon*, media tersebut termasuk dalam media audio visual. Media audio visual merupakan media yang tidak hanya didengarkan melainkan juga bisa dilihat secara bersamaan. Media audio visual merupakan alat peraga yang bersifat dapat didengar dan dapat dilihat yang dapat membantu siswa dalam belajar mengajar yang berfungsi memperjelas atau mempermudah dalam memahami materi pelajaran. Salah satu media audio visual yang digunakan yaitu *Powtoon*.

Menurut Nasution (2000:46) bahwa “Minat belajar terhadap pelajaran akan tampak pada ketekunan dalam belajar. Minat berperan penting bagi

peserta didik karena minat belajar berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa”. Minat belajar siswa dapat dilihat dari kegiatan yang dilakukan siswa pada saat pelajaran berlangsung, karena kegiatan mereka merupakan kunci dari minat mereka. Minat belajar dapat diukur melalui 4 indikator sebagaimana yang disebutkan oleh (Slameto, 2010) yaitu ketertarikan untuk belajar, perhatian dalam belajar, motivasi belajar dan pengetahuan. Ketertarikan untuk belajar diartikan apabila seseorang yang berminat terhadap suatu pelajaran maka ia akan memiliki perasaan ketertarikan terhadap pelajaran tersebut.

Dampak pandemi covid-19 telah menyebabkan kurangnya kesadaran siswa dalam mengikuti pembelajaran secara daring di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon, apalagi jika siswa diberi tugas sehingga membuat siswa semakin kurang minat belajar. Berdasarkan observasi awal di lapangan yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan kekurangan media dalam pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon sehingga masih kurang efektif dalam media pembelajarannya. Maka dari itu, peneliti memilih media dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *Powtoon*.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MTs AL-Hidayah GUPPI Kota Cirebon diketahui bahwa dalam pembelajaran guru telah menerapkan media pembelajaran berupa aplikasi *Powtoon*. Penggunaan media aplikasi *Powtoon* ini diharapkan dapat mengatasi sikap pasif siswa dalam belajar IPS. Dalam media ini siswa didorong agar lebih tertarik dan meningkatnya minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Bahkan siswa di dorong untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar. Namun demikian, seiring dengan penerapan media pembelajaran *Powtoon*, dalam realitas disinyalir siswa masih belum menunjukkan minat belajar yang positif dalam mengikuti pembelajaran. Siswa cenderung bersikap apatis dan tidak memiliki motivasi yang tinggi untuk dapat meraih prestasi yang baik. Hal tersebut penting untuk dilakukan penelitian karena pembelajaran merupakan unsur penting di dalam keberhasilan pendidikan, jika pembelajaran tidak didukung dengan media yang baik maka secara otomatis akan berdampak

buruk terhadap hasil belajar, sementara itu menuju pada tercapainya hasil belajar yang baik harus diawali dengan minat belajar siswa yang baik. Atas dasar itu hal tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI *POWTOON* TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN IPS DI MTs AL-HIDAYAH GUPPI KOTA CIREBON ”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas peneliti dapat mengidentifikasi masalahnya sebagai berikut :

1. Pembelajaran dalam jaringan (daring) yang kurang efektif
2. Pengaruh penggunaan aplikasi *Powtoon*
3. Kurangnya minat belajar siswa kelas VIII MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon.

C. Batasan Masalah

Dengan banyaknya permasalahan yang muncul berkaitan dengan “Pengaruh pengguna aplikasi *Powtoon* terhadap minat belajar pada mata pelajaran IPS di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon”

1. Penggunaan aplikasi *Powtoon* untuk meningkatkan belajar IPS siswa kelas VIII MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon. Media *Powtoon* merupakan jenis media online yang dapat menyajikan prestasi atau paparan materi. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang menarik, penyampaian materi yang mudah dipahami. Media pembelajaran *Powtoon* ini adalah salah satu alternative dari berkembangnya teknologi untuk digunakan media pembelajaran interaktif dengan kombinasi beberapa media seperti audio visual.
2. Minat dalam penelitian ini berkaitan dengan perhatian, Disertai rasa suka dan senang, Ketertarikan dan keterkaitan, Rasa bangga dan puas, Partisipasi siswa.

3. Penelitian ini dilakukan di kelas VIII MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon semester Genap Tahun Ajaran 2021/2022 sebagai kelas untuk mengetahui pengaruh penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembelajaran IPS.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembelajaran IPS di kelas VIII MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon ?
2. Bagaimana minat belajar IPS siswa di kelas VIII MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon ?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi *Powtoon* terhadap minat belajar IPS siswa di kelas VIII MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon ?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian untuk mengetahui :

1. Penggunaan aplikasi *Powtoon* dalam pembelajaran IPS kelas VIII di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon
2. Peningkatan terhadap minat belajar IPS pada siswa kelas VIII di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon
3. Pengaruh aplikasi *Powtoon* terhadap minat belajar IPS pada siswa kelas VIII di MTs Al-Hidayah GUPPI Kota Cirebon

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini membawa dua manfaat dalam bidang penelitian yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Memberikan kontribusi kepada dunia Pendidikan khususnya dalam bidang jarak jauh
 - b. Penelitian ini di harapkan memberikan wawasan lebih untuk penerapan pembelajaran jarak jauh

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu minat belajar siswa kelas VIII di MTs Al-Hidayah GUPPI dalam pelajaran IPS dengan penggunaan media *Powtoon*

b. Bagi Peneliti

Dapat memberikan wawasan atau pengawasan baru dalam memanfaatkan penggunaan media *Powtoon*

c. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi pengetahuan baru dan pengalaman baru bagi peserta didik dan membantu minat belajar siswa kelas VIII di MTs Al-Hidayah GUPPI

