

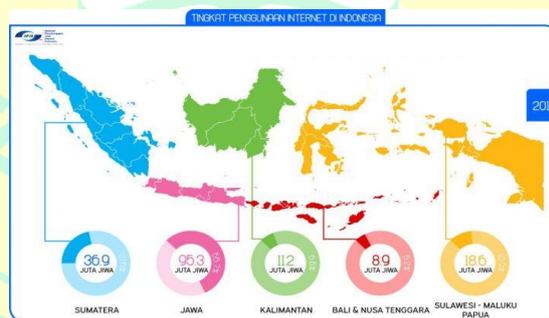
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia adalah makhluk yang terus mengalami perkembangan. Sebagai makhluk yang memiliki akal, manusia terus mengembangkan segala aspek kehidupan untuk memenuhi kebutuhannya. Oleh karena itu perkembangan ilmu pengetahuan tidak bisa dipisahkan dari teknologi yang bertugas untuk mempermudah manusia dalam memecahkan permasalahan. Beberapa ahli memberikan pendapat tentang definisi dari teknologi.

Menurut Jacques Ellil (dalam Supriatna, 2022:15-30) teknologi adalah metode untuk memberikan efisiensi dalam beraktivitas. Teknologi yang terus dikembangkan akhirnya memunculkan internet yang kini tidak bisa lepas dari kehidupan manusia. Adanya internet ini memudahkan para penggunaannya dalam melakukan aktivitas sehari-hari.



Gambar 1.1 Tingkat Pengguna Internet di Indonesia Tahun 2018

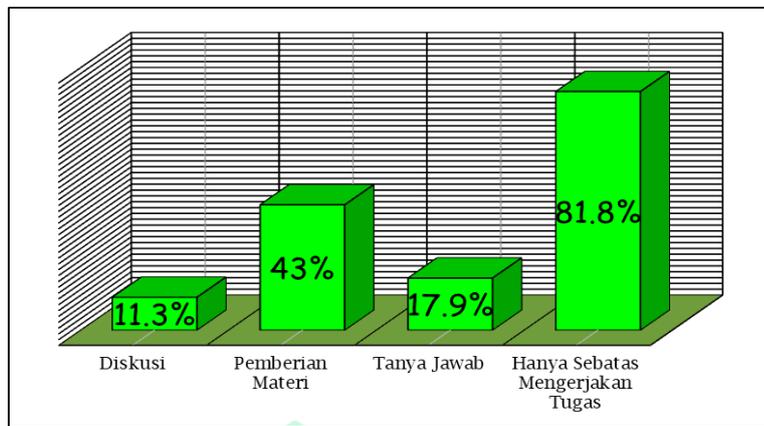
(Sumber: www.aptika.komingo.go.id)

Tahun 2019 digemparkan oleh sebuah virus yang mewabah di salah satu kota di China yaitu Wuhan. Awalnya terdeteksi pada awal

desember tahun 2019 setelah beberapa pasien masuk ke rumah sakit dengan gejala pneumonia manusia. Setelah diteliti selama beberapa waktu hingga akhirnya *World Health Organization* mengumumkan bahwa virus tersebut disebabkan oleh virus COVID-19 atau penyakit *coronavirus 2019* (Aidah, 2021:2). Pemerintah Indonesia kemudian mengeluarkan kebijakan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) untuk menekan angka COVID-19 di Indonesia. Aktifitas apapun yang menyebabkan berkumpulnya banyak orang dalam satu tempat pun dibatasi (Gusty dkk., 2020).

Pendidikan menjadi satu sektor dibatasi untuk kegiatan di tempat. Penyesuaian tersebut tertuang dalam Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid 19 pada Satuan Pendidikan dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Arahannya Mengenai Belajar dari Rumah Melalui Pembelajaran Jarak Jauh.

Hal ini memberikan variasi aktivitas pembelajaran dan tugas bagi siswa termasuk akses dan fasilitas belajar dari rumah. Kebijakan Pendidikan yang berubah secara tiba-tiba memberikan dampak di dunia Pendidikan, salah satunya adalah mendorong guru dan siswa memahami teknologi dan berbagai aplikasi yang menunjang pembelajaran jarak jauh pun mulai bermunculan (Fanani & Novelia, 2021:139-145).



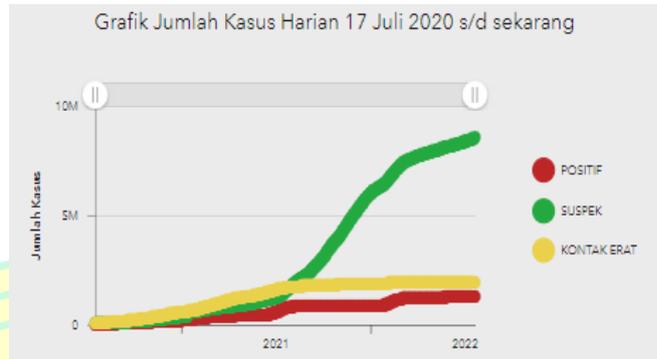
Gambar 1.2 Hasil Survey Pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh oleh KPAI
(Sumber: www.bankdata.kpai.go.id)

Perubahan sistem Pendidikan yang mendadak ini membuat sebagian besar pendidik terkejut karena pembelajaran jarak jauh memindahkan pembelajaran dan tugas-tugas siswa secara daring (Mahasiswa KPM IAIN Parepare, 2020:103). Hal ini pun mendorong para guru untuk memanfaatkan berbagai platform yang tersedia di internet seperti *Google Meets*, *Zoom*, *Powtoon*, dan lain-lain (Ahzab & Suchaina, 2021:111). Pembelajaran jarak jauh memang menyenangkan karena menggunakan platform yang sudah mengikuti zaman, tetapi juga lebih rumit. Hal ini berkaitan dengan guru yang diharuskan menyiapkan materi lebih ekstra karena tidak bertatap muka langsung (Hasan, 2020:255-262).

Pembelajaran jarak jauh mendorong guru untuk menggali pembelajaran yang dapat menyampaikan isi dan juga tujuan dari pembelajaran yang dilakukan. Selain itu, kondisi pandemi ini menimbulkan ide dan kreatifitas guru dalam menyampaikan materi. Pembelajaran jarak jauh ini membuat guru memanfaatkan teknologi dan informasi dengan berbagai platform aplikasi yang tersedia. Pembelajaran jarak jauh ini tidak meliburkan kegiatan sekolah, melainkan merubah sistematis pembelajaran langsung menjadi pembelajaran jarak jauh (Fahrina dkk., 2020:55).

Berbagai platform aplikasi yang tersedia internet tentu saja cukup memudahkan guru untuk menyampaikan materi dalam jarak jauh. Macam-macam pilihan platform aplikasi menjadikan guru dapat memilih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang dilakukan. Bukan hanya teks, tetapi dapat menampilkan informasi berbentuk video atau gambar (I. P. Dewi dkk., 2021:91). Beberapa platform aplikasi yang umum diantaranya ada *Power Point, KineMaster, Canva, Google Meets, Zoom, Quizziz, dan PowToon*. Aplikasi tersebut ada pula yang harus menggunakan koneksi internet dan ada pula yang tidak perlu menggunakan koneksi internet. Guru dapat menyesuaikan platform tersebut untuk media pembelajaran sesuai dengan materi dan kondisi dari siswa yang diajarnya. Berbagai aplikasi tersebut memiliki tampilan dan manfaat yang membantu untuk penyampaian materi yang menarik meskipun tidak berada di dalam kelas.

Salah satu aplikasi yang dapat menampilkan audio-visual maupun teks adalah *PowToon*. Aplikasi ini pun juga menunjang untuk pemberian materi oleh guru dengan cara yang lebih menarik dan variasi sehingga dapat dipelajari oleh guru sebagai media pembelajaran. Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Munir (Awalia dkk., 2019:49-56) bahwa materi yang berbentuk video dapat menyajikan informasi ataupun materi secara efektif dan efisien. Menurut Adkhar (Anzelina & Sitinjak, 2021:93-97) aplikasi ini pun memiliki kelebihan yaitu penggunaannya mudah bahkan untuk seseorang yang belum memiliki kemampuan *edit video*.



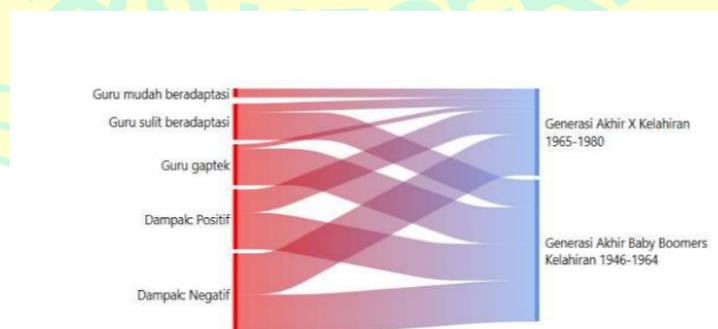
Gambar 1.3 Grafik Jumlah Kasus Harian COVID-19 Tahun 2020-2022
(Sumber: www.corona.jakarta.go.id)

Menyesuaikan dengan kebijakan pemerintah sekolah di Jakarta pun harus melakukan pembelajaran dari rumah. Hal tersebut juga berlaku di DKI Jakarta sesuai dengan Keputusan Kepala Dinas Pendidikan Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 646 Tahun 2021 Tentang Penghentian Sementara Kegiatan Di Satuan Pendidikan Pada Masa Perpanjangan Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat Berbasis Mikro. Kebijakan yang ditetapkan oleh Gubernur DKI Jakarta yaitu Anies Baswedan sebagai aksi menekan angka tertular COVID-19 di DKI Jakarta. Pembelajaran Jarak Jauh ini dianggap sebagai alternatif dan berlaku selama pandemi belum berakhir.

Seluruh sekolah di Indonesia pun diharuskan untuk melakukan pembelajaran jarak jauh termasuk sekolah di DKI Jakarta dan salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran jarak jauh adalah SMP Negeri 97 Jakarta. Pembelajaran jarak jauh ini dilaksanakan sebagai dukungan untuk menekan angka COVID-19. Kondisi pembelajaran yang tidak bertemu di kelas mendorong guru untuk memanfaatkan berbagai aplikasi yang tersedia secara bebas dan gratis serta mudah digunakan bagi guru dan juga

siswa SMP Negeri 97. Beberapa aplikasi maupun platform digunakan oleh guru SMP Negeri 97 Jakarta yaitu *WhatsApp*, *Google Classroom*, *Zoom*, *Powtoon*, dan *Power Point*. Hal ini diharapkan dapat menjadikan jembatan dan media penyampaian materi kepada siswa ketika pembelajaran tidak berada di kelas.

Keluarnya Surat Edaran Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Tentang Penyesuaian Pelaksanaan Keputusan Bersama Empat (4) Menteri Tentang Panduan Penyelenggaraan Pembelajaran Di Masa Pandemi *Coronavirus Disease* 2019 (COVID-19) Nomor 3 Tahun 2022 membuat sekolah kembali menyesuaikan sistem pembelajaran. Keadaan pandemi menuju arah yang semakin membaik pun mendorong regulasi pembelajaran kembali tatap muka pada tahun ajaran baru 2022-2023 secara penuh. Berakhirnya pembelajaran jarak jauh memberikan dampak bagi peserta didik. Salah satunya adalah peserta didik tidak siap untuk melakukan pembelajaran tatap muka karena banyak materi yang disampaikan oleh guru selama pembelajaran jarak jauh belum dipahami (Ramadhan dkk., 2021:86-93).



Gambar 1.4 Diagram Sankey Perbandingan Dampak Pembelajaran Online
(Sumber: Widyantara, 2022)

Kebijakan pembelajaran daring tidak ditunjang dengan fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Kondisi tersebut dapat menghambat inovasi pembelajaran setelah masa pandemi berakhir (Arum dkk., 2022:9079-9086). Sekolah masih menghadapi masalah sumber daya manusia yang belum memumpuni untuk penguasaan teknologi (Sarnoto, 2023:319-328). Banyak guru yang belum paham dan cakap dalam memanfaatkan teknologi sementara banyak materi pembelajaran yang sulit ditunjukkan di dunia nyata. Setelah pandemi, sebagian besar sekolah menggunakan Kurikulum Merdeka. Salah satu peran guru dalam Kurikulum Merdeka adalah merancang pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dengan mengikuti revolusi industri 4.0 yaitu literasi teknologi, literasi manusia, dan literasi data (Yulianti dkk., 2022:290-298). Sehingga selain menguasai kelas, guru juga harus membuat inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan teknologi dan tidak hanya bergantung pada buku teks saja.

Sebelum nya peneliti telah melakukan pra-penelitian dalam kegiatan di SMP Negeri 97 Jakarta. Hasil dari pra-penelitian di SMP Negeri 97 Jakarta ketika pembelajaran jarak jauh bahwa berbagai platform aplikasi digunakan dalam pembelajaran IPS oleh guru yaitu *Google Classroom*, *Google Meets*, *WhatsApp*, *Zoom*, *Power Point* dan *Powtoon*. Pada pembelajaran jarak jauh, guru IPS cenderung memilih menggunakan *WhatsApp* atau *Google Classroom* karena dirasa lebih mudah digunakan oleh guru dan peserta didik. Ketika menggunakan media *Powtoon*, peserta

didik menjadi antusias dengan video *Powtoon*. Hal ini dikarenakan *Powtoon* dapat menampilkan materi secara teks yang berbentuk video sehingga animasi yang ditampilkan pun menarik untuk dilihat. Tetapi terdapat kendala fasilitas peserta didik mempengaruhi hasil belajar. Banyak diantara peserta didik tidak dapat melihat video *Powtoon* karena keterbatasan fasilitas internet. Sebagian besar peserta didik termasuk ekonomi ke bawah yang tidak selalu memiliki paket internet maupun ponsel pribadi sehingga pembelajaran jarak jauh tidak berjalan optimal.

Saat pembelajaran jarak jauh berlangsung, peneliti mengajar kelas 7G yang berjumlah 36 siswa menggunakan *Powtoon*. Peneliti juga menyadari bahwa pergantian sistem pembelajaran yang cepat karena pandemi tidak membuat kegunaan *Powtoon* hilang karena guru tetap bisa menggunakan aplikasi tersebut di kondisi pembelajaran jarak jauh ataupun pembelajaran tatap muka. Sehingga peneliti kembali meneliti penggunaan *Powtoon* dalam pembelajaran IPS pada pembelajaran tatap muka. Fasilitas di SMP Negeri 97 Jakarta yang menyediakan LCD dan proyektor di setiap kelas sehingga penggunaan *Powtoon* dapat dijangkau oleh seluruh peserta didik. Sebagaimana kurikulum yang digunakan adalah Kurikulum Merdeka yang bergantung dengan teknologi informasi dan komunikasi (Nugraha, 2022:251-262)

Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut karena kelebihan *Powtoon* yang dapat menyesuaikan dua sistem pembelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui bagaimana media *Powtoon* dapat mempengaruhi hasil belajar siswa di SMP Negeri 97. Hal ini yang mendasari peneliti untuk melakukan penelitian berjudul, :”Pengaruh Penggunaan Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas 7 SMP Negeri 97 Jakarta”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik kurang memahami materi karena media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi. Peserta didik yang memiliki kemampuan daya tangkap lebih cepat dengan indera penglihatan cenderung merasa kesulitan.
2. Hasil belajar peserta didik kurang dari Kriteria Kelulusan Minimum (KKM).

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti perlu untuk membatasi permasalahan yang dibahas. Hal ini untuk mencegah meluasnya pembahasan yang tidak sesuai dengan permasalahan yang tidak ada kaitannya dengan penelitian. Peneliti membatasi permasalahan yang dibahas adalah tentang Pengaruh Media Animasi *Powtoon* dalam Pembelajaran IPS terhadap hasil belajar siswa kelas 7 SMP Negeri 97 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dibahas sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah, “Apakah terdapat pengaruh penggunaan animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar IPS siswa kelas 7 SMP Negeri 97 Jakarta?”.

E. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan pemaparan di atas, penelitian ini memiliki beberapa kegunaan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menjadi wadah bagi peneliti untuk mengasah kemampuan dan menambah pengetahuan yang berkaitan dengan penelitian ini.
2. Penelitian ini dapat mengembangkan pengetahuan di bidang yang sama sebagai pembaharuan dari penelitian sebelumnya.
3. Penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian di masa depan dengan bidang yang sama.