

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bidang pendidikan saat ini terus berkembang menyesuaikan era revolusi industri 4.0. Pendidikan dirancang untuk merangkul pesatnya pertumbuhan teknologi dan menerapkan teknologi informasi dan komunikasi sebagai instrumen yang kompleks serta maju agar memperlancar proses pembelajaran, yaitu satu keeratan pendidikan dengan revolusi industri 4.0 (Putriani & Hudaidah, 2021).

Perubahan di bidang pendidikan harus terus dilaksanakan untuk meningkatkan standar dan mutu pendidikan. Kualitas manusia yang baik akan dihasilkan dari pendidikan yang terbaik (Mardhiyah, Aldriani, Chitta & Zulfikar, 2021). Untuk itu, Pemerintah harus memastikan standar pendidikan Indonesia terus meningkat (Widodo, 2016).

Undang-undang Sistem Pendidikan nasional No. 20 Tahun 2003 menerangkan bahwa pendidikan adalah sarana penunjang pembelajaran dan proses pendidikan agar siswa dengan aktif memaksimalkan kemampuan diri menjadi kuat secara spiritual, mempunyai kepercayaan diri yang kuat, dan dapat menjalani kehidupan yang bermanfaat bagi diri, masyarakat, bangsa dan negaranya. (Sofian, 2019)

Keadaan pendidikan di Indonesia saat ini merupakan hambatan besar bagi pengembangan pendidikan yang bermutu dan mempengaruhi mutu pendidikan bangsa secara keseluruhan. Mengingat ada hubungan yang berarti yakni mutu pendidikan dan kualitas manusia, maka Bangsa Indonesia harus memberikan perhatian khusus terhadap hal ini (Renata Ginting et al., 2022).

Mengingat rendahnya tingkat pendidikan di Indonesia, maka perlu ada perhatian lebih. Menurut informasi yang dirilis worldtop20.org, Indonesia menempati peringkat ke-67 dari jumlah 209 negara dunia. Posisi Indonesia berdekatan dari Albania yang menempati posisi 66 serta Serbia di posisi 68.

Pemeringkatan tersebut dibuat berdasarkan lima tingkat pendidikan di Indonesia: angka partisipasi anak usia dini sebesar 68%, angka kelulusan sekolah dasar (SD) sejumlah 100%, angka kelulusan sekolah menengah sebesar 91,19%, angka kelulusan sekolah menengah atas sejumlah 78% dan tingkat kelulusan perguruan tinggi adalah 19%. Peringkat pendidikan Indonesia pada tahun 2022 juga akan sama yaitu peringkat 67 yang menunjukkan kualitas pendidikan di Indonesia masih belum membaik.

Ada banyak faktor yang memengaruhi sistem pendidikan sekolah. Salah satu tujuan keberhasilan yang harus dicapai adalah motivasi siswa. Motivasi sangat penting dalam belajar untuk meningkatkan keinginan belajar siswa. Motivasi belajar memiliki pengaruh berarti terhadap belajar. Apabila materi, metode, situasi belajar, dan media pembelajaran tidak tepat dengan motivasi, maka siswa tidak bisa mampu membangun keterikatan dan tidak dapat belajar secara maksimal. Salah satu tugas guru sekolah adalah memotivasi siswa untuk belajar agar pembelajaran berlangsung dengan baik dan target pembelajaran tercapai.

Media pembelajaran mengacu pada semua sumber daya yang bisa dimanfaatkan guru untuk bahan ajar. Media secara harfiah bersumber dari

bahasa Latin, yakni medium, yang mempunyai makna penghubung antara pembawa pesan dan penerima.

Media pembelajaran termasuk unsur esensial dalam kegiatan belajar karena bisa memuat informasi yang hendak diberikan untuk siswa, baik itu alat, orang, ataupun sumber pendidikan. Kemudian, media pembelajaran juga menjadi suatu langkah untuk meningkatkan motivasi dalam berinteraksi bersama siswa secara baik.

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik agar kegiatan belajar menjadi lebih efektif. Materi pembelajaran harus berdasarkan dengan kebutuhan siswa. Muatan dalam mata pelajaran Pendidikan Pancasila (PP) adalah praktis, sehingga pemilihan materi pembelajaran dalam bentuk animasi lebih cocok agar pembelajaran lebih efektif dan interaktif (Annisa et al., 2020).

Pembelajaran Pendidikan Pancasila (PP) merupakan pembelajaran yang termasuk kedalam kurikulum sekolah dasar dan menengah. Namun motivasi belajar mata pelajaran Pendidikan Pancasila masih rendah sebab peserta didik merasa bosan dan jenuh dengan mata pelajaran PP, serta rasa ingin tahu belajar siswa juga menurun karena harus banyak membaca buku yang panjang dan rumit. Bahan ajar yang dipakai juga tidak menarik membuat siswa cenderung bosan. Untuk merangsang motivasi dan antusias siswa ketika belajar, perlu dikembangkan materi ajar yang relevan dan menarik. Pemanfaatan bahan pembelajaran ini akan sangat bermanfaat baik bagi siswa maupun guru.

Gabungan dari media yang bisa diamati dan didengar, termasuk tampilan slide dan video pembelajaran, disebut media audiovisual. Meningkatkan pengetahuan dan pemahaman adalah tujuan dari media elektronik yang memiliki fitur pendengaran dan visual ini. (Apriansyah, 2020). Untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari materi dan menciptakan suasana kelas yang menarik, aset audio dan visual yang dibuat dengan cermat, termasuk film animasi menjadi salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan.

Keberagaman dalam penggunaan dan distribusi sumber audio visual di kelas sering kali ditunjang oleh pengertian bahwa film dan video dapat (Mahbub & Khusnul, 2022): 1) menimbulkan kesadaran kritis siswa; 2) membangun, menguatkan antusias, dan motivasi siswa; 3) memunculkan bukti nyata ke kelas; dan mengembangkan akses khusus ke tingkat pengetahuan dan keterampilan. Media audiovisual dapat memaksimalkan semangat belajar. Penggunaan video animasi sesuai untuk siswa di tingkat TK maupun tingkat jenjang seterusnya dalam kegiatan pembelajaran (Ibrahim, 2019).

Berdasarkan pengalaman yang dirasakan peneliti yang telah menjalankan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMPN 74 Jakarta, peneliti melihat saat pelajaran Pendidikan Pancasila berlangsung hampir sebagian siswa tidak fokus mengikuti pembelajaran. Terdapat siswa yang tidur, mengobrol dan melakukan kegiatan lain. Ketika proses pembelajaran berlangsung situasi kelas tidak kondusif maka akan sedikit materi didapat

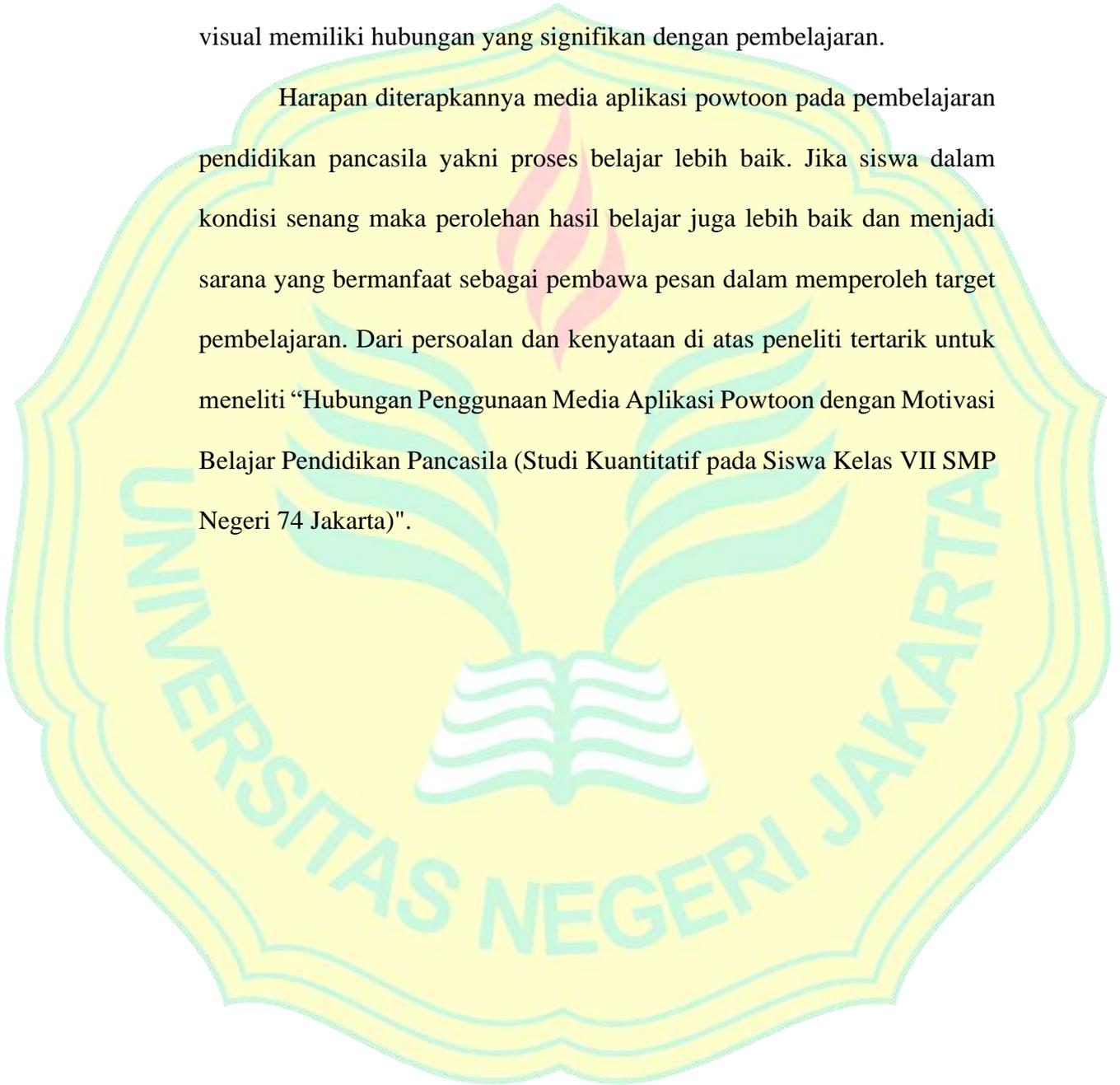
oleh siswa. Saat guru memberikan tugas berdasarkan catatan pekerjaan siswa, jumlah siswa yang mengerjakan hanya 25 siswa dari total 35 siswa, sekitar 30% siswa tidak mengerjakan tugas yang diperintahkan oleh guru, setelah peneliti menanyakan kepada siswa-siswi yang tidak mengikuti pelajaran dengan baik, alasan utama adalah siswa tidak mengerti tentang materi yang ditugaskan, lupa terhadap tugas yang diberikan dan sebagainya

Masih banyak ditemui masalah-masalah maupun kendala pada pemanfaatan media berbasis audio visual seperti minimnya sarana dan prasarana, fasilitas yang dimiliki sekolah maupun yang dimiliki siswa, rendahnya minat dan kesediaan guru untuk membuat dan mengembangkan pembelajaran melalui media audio visual, rendahnya pengertian akan pentingnya media bagi keefektifan pembelajaran, serta permasalahan lain yang membuat pemanfaatan media audio visual belum maksimal.

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan oleh (Nurihsan & Zakaria, 2023) diperoleh hasil bahwa motivasi belajar siswa dengan media Powtoon lebih tinggi daripada menggunakan metode pembelajaran konvensional. Perolehan berdasarkan uji-t yaitu thitung lebih besar dari ttabel ($14,5 > 2,032$), hal ini menyatakan bahwa H_1 diterima dengan diberinya tindakan media audio visual ditemukan motivasi yang tinggi sesudah diterapkannya media Powtoon. Selain itu, dalam penelitian (Mutma'innah et al., 2023) dengan judul Hubungan Motivasi Belajar dan Media Pembelajaran Audiovisual terhadap Minat Belajar Siswa terdapat hubungan yang signifikan.

Hubungan ini ditunjukkan dengan korelasi positif, hasil keberartiannya adalah $r_{hitung} > r_{tabel}$ ($0,28 > 0,277$) dan juga $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2,53 > 2,000$) bermakna H_a diterima dan H_o ditolak. Media audio visual memiliki hubungan yang signifikan dengan pembelajaran.

Harapan diterapkannya media aplikasi powtoon pada pembelajaran pendidikan pancasila yakni proses belajar lebih baik. Jika siswa dalam kondisi senang maka perolehan hasil belajar juga lebih baik dan menjadi sarana yang bermanfaat sebagai pembawa pesan dalam memperoleh target pembelajaran. Dari persoalan dan kenyataan di atas peneliti tertarik untuk meneliti "Hubungan Penggunaan Media Aplikasi Powtoon dengan Motivasi Belajar Pendidikan Pancasila (Studi Kuantitatif pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 74 Jakarta)".



B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat dijabarkan identifikasi masalah berikut ini:

- 1) Apakah terdapat cara untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Pancasila?
- 2) Apakah dengan aplikasi Powtoon dapat memotivasi peserta didik dalam belajar?
- 3) Apakah penggunaan aplikasi Powtoon memiliki hubungan yang positif dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik?

C. Pembatasan Masalah

Penelitian yang hendak dilaksanakan perlu dibatasi. Pembatasan dalam penelitian ialah media pembelajaran, yaitu media audio visual berupa media aplikasi Powtoon. Sehingga, penelitian ini akan melihat hubungan dari aplikasi Powtoon dengan motivasi belajar peserta didik. Penelitian ini juga melakukan pembatasan terhadap mata pelajaran yang akan diteliti, yakni mata pelajaran Pendidikan Pancasila. Penelitian akan dilaksanakan pada kelas VII SMP Negeri 74 Jakarta.

D. Perumusan Masalah

Pada pembatasan masalah tersebut, rumusan masalah dari penelitian ini ialah, “Apakah terdapat hubungan dari penggunaan aplikasi Powtoon dengan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila?”

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi secara teoretis, informatif, maupun pengetahuan mengenai media pembelajaran audio visual khususnya pada aplikasi Powtoon dengan motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi secara praktis pada beberapa pihak, yaitu:

1) Peserta didik

Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dengan media pembelajaran audio visual khususnya aplikasi Powtoon yang mendorong peserta didik menjadi lebih aktif mengikuti pembelajaran, karena bukan sekadar mendengar ucapan guru saja, tetapi ada aktivitas lain meliputi: mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lainnya.

2) Guru

Bagi guru, penelitian ini diharapkan berguna untuk salah satu referensi media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh guru dalam memunculkan motivasi belajar.

3) Sekolah

Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu dasar dalam membuat kebijakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.