

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam diri seseorang. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab II Pasal 3 sebagai berikut “Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab”.

Pada saat ini pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam mengembangkan potensi yang terdapat dalam diri peserta didik dan membentuk sumber daya manusia yang berkualitas mampu bersaing pada era globalisasi. Pendidikan mengandung peranan mendidik, mengajar dan melatih yang menjadi suatu kesatuan karena masing-masing memiliki fungsi tertentu dan saling berkaitan dalam meningkatkan potensi yang ada pada peserta didik.

Saat ini pendidikan di Indonesia mengalami penurunan, hal ini disebabkan oleh wabah Covid-19 yang sedang melanda di Indonesia terhitung mulai dari awal bulan Maret 2020 sampai sekarang. Akibatnya banyak sekolah yang membatasi interaksi pembelajaran secara langsung dan bahkan tidak sedikit sekolah yang melakukan pembelajaran hanya secara *online* atau daring. Pada saat ini sekolah di Indonesia melakukan pembelajaran secara *luring*, *daring* dan ada juga sekolah yang melakukan pembelajaran secara *hybrid* atau campuran. Dengan demikian banyak

siswa yang mengalami kendala dalam mengikuti pembelajaran, diantaranya kurangnya fasilitas siswa untuk mengikuti pembelajaran secara daring seperti tidak memiliki *handphone* ataupun kouta internet yang diperlukan dalam mengikuti pembelajaran secara daring, keterbatasan waktu dalam pembelajaran luring, serta kesulitan dalam mengikuti pembelajaran secara *hybrid* atau campuran. Sehingga mengakibatkan pembelajaran yang kurang efektif dan efisien.

Sehubungan dengan pendidikan maka didalamnya terdapat pendidik yang sering disebut guru, dalam hal ini guru memegang peranan yang penting dalam dunia pendidikan. Guru merupakan seseorang yang memberikan pengajaran mengenai sesuatu hal yang baru dengan menggunakan berbagai model, metode serta media dalam pembelajaran yang bertujuan untuk dapat meningkatkan mutu dan kualitas pendidikan dan mencerdaskan para peserta didik.

Pembelajaran sebaiknya dilakukan dengan berbagai macam media yang menarik, agar peserta didik dapat tertarik dan memfokuskan perhatiannya dalam mengikuti pembelajaran. Media yang digunakan pada saat pembelajaran dapat menunjang keberlangsungan dari suatu proses pembelajaran dalam menciptakan pembelajaran yang bervariasi dan menyenangkan. Media pembelajaran merupakan alat komunikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi berupa materi ajar yang disediakan guru kepada peserta didik sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada saat ini terdapat berbagai macam media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya spidol dan papan tulis yang pada umumnya digunakan pada proses pembelajaran, selain itu terdapat juga PPT (*powerpoint*) yaitu sebuah

program komputer yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang berisi materi ajar pada setiap *slide*, dan ada beberapa aplikasi *online* yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran salah satunya yaitu animasi *powtoon*.

Animasi *powtoon* merupakan aplikasi online yang dapat digunakan dalam pembuatan video presentasi maupun video pembelajaran. Dimana dalam animasi *powtoon* terdapat banyak animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulis tangan, animasi kartun, efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang lebih mudah. Hal ini dapat menciptakan video pembelajaran yang bagus sehingga dapat menjadikan pembelajaran yang lebih bervariasi dan menyenangkan serta dapat menarik perhatian siswa untuk lebih fokus dalam mengikuti pembelajaran khususnya pada pembelajaran IPS.

Media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* dapat digunakan pada beberapa mata pelajaran, salah satunya IPS. IPS merupakan mata pelajaran yang memadukan konsep-konsep dasar dari berbagai ilmu sosial yang disusun melalui pendekatan pendidikan dan psikologis serta kelayakan dan kebermaknaannya bagi peserta didik dan kehidupannya. Dalam mata pelajaran IPS mencakup pembelajaran mengenai geografi, ekonomi, sejarah, antropologi, sosiologi dan tata negara dengan menampilkan permasalahan sehari-hari masyarakat.

Pengalaman peneliti pada saat melakukan observasi di SMP Swasta Gajah Mada Medan, dimana guru telah menyiapkan racangan pembelajaran yang telah disusun dalam RPP akan tetapi belum diaplikasikan dengan menggunakan media

pembelajaran yang bervariasi artinya guru hanya menggunakan media pembelajaran yang sederhana yaitu papan tulis, spidol dan buku pelajaran IPS saja.

Dari pengalaman peneliti penggunaan rancangan pembelajaran tanpa disertai media pembelajaran yang lebih bervariasi akan menjadikan pembelajaran yang cenderung monoton dan menyebabkan kendala dalam proses belajar mengajar. Adapun kendalanya yaitu rendahnya pemahaman siswa kelas VII terhadap mata pelajaran IPS dan kurangnya keaktifan siswa pada saat proses belajar mengajar. Dimana ketika pemahaman peserta didik rendah terhadap mata pelajaran IPS maka pembelajaran yang dilakukan kurang efektif dan efisien sehingga dapat menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah dan tidak tercapainya tujuan dari suatu pembelajaran.

Dalam observasi yang dilakukan, peneliti juga mendapat data hasil belajar siswa kelas VII SMP Swasta Gajah Mada Medan pada mata pelajaran IPS masih tergolong rendah dimana siswa kelas VII yang terdiri dari satu kelas dan memiliki 28 siswa masih belum mencapai kriteria ketuntasan (KKM) yaitu 70, terdapat 19 siswa yang nilainya tidak memenuhi KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Hal ini dibuktikan dengan tabel berikut:

Table 1.1 Rekapitulasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas VII SMP Swasta Gajah Mada Medan

Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Siswa yang Mencapai KKM	Siswa yang Tidak Mencapai KKM
VII	28 Orang	75	9 Orang (32%)	19 Orang (68%)

Sumber: Daftar Nilai Guru Mata Pelajaran IPS SMP Swasta Gajah Mada Medan

Berdasarkan data pada tabel 1.1 daftar nilai hasil ujian mid semester genap pada kelas VII mata pelajaran IPS tersebut dapat dilihat bahwa lebih banyak siswa

yang tidak lulus ujian mid semester mata pelajaran IPS dengan jumlah siswa sebanyak 28 orang, dengan presentasi lulus 32% dan tidak lulus 68%.

Mengingat adanya tuntutan kompetensi yang harus dicapai oleh peserta didik, perlu dilakukan perubahan dalam pembelajaran. Pembelajaran tersebut diharapkan dapat melayani dan memfasilitasi peserta didik untuk mampu meningkatkan pemahamannya pada mata pelajaran IPS sehingga dapat mencapai hasil belajar yang baik dan memenuhi KKM. Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan cara menggunakan animasi *powtoon* sebagai media dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas untuk mengetahui bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan pengimplementasian pembelajaran menggunakan animasi *powtoon*, maka peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan ini menjadi penelitian tindakan kelas yang berjudul **“Implementasi Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa IPS Kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Tahun Ajaran 2022/2023”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Belum digunakannya animasi *powtoon* sebagai media dalam pembelajaran.
2. Tingkat kemampuan siswa pada mata pelajaran IPS masih rendah.
3. Belum seluruh siswa mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan dengan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka peneliti membatasi ruang lingkup dan fokus pada masalah yang diteliti, pembatasan masalah ini dilakukan untuk menjelaskan maksud serta tujuan dalam penelitian agar tidak meluas. Oleh karena itu, peneliti membatasi masalah hanya pada animasi *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan Tahun Ajaran 2022/2023.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan dengan batasan masalah diatas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan pengimplementasian animasi *powtoon* pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan Tahun Ajaran 2022/2023?”.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah diatas, maka adapun tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini yaitu:

1. Tujuan Umum

Tujuan Umum dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar dengan pengimplementasian animasi *powtoon* pada mata pelajaran IPS Kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan Tahun Ajaran 2022/2023.

2. Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari penelitian yang dilakukan adalah untuk mengetahui bagaimana hasil implementasi animasi *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan Tahun Ajaran 2022/2023.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun yang menjadi manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Teoritis

Untuk menambah pengetahuan tentang pengimplementasian pembelajaran dengan menggunakan animasi *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa yang nantinya akan digunakan dalam mengajar.

2. Praktis

Penelitian ini diharapkan memberi manfaat melalui analisis yang diberikan guru selama proses pembelajaran.

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan peneliti dalam melaksanakan tugas mengajar dimasa yang akan datang.

b. Bagi Siswa

Dapat memberikan pengalaman proses belajar yang belum pernah didapat sebelumnya serta sebagai kesempatan bagi siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran dan dapat membantu meningkatkan

pemahaman mata pelajaran IPS dengan diimplementasikannya animasi *powtoon* dalam pembelajaran.

c. Bagi Guru

Sebagai bahan masukan dan informasi kepada guru, bahwa animasi *powtoon* dapat menjadi alternatif pilihan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

d. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi kepala sekolah, khususnya guru mata pelajaran IPS dalam pemilihan media belajar siswa dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

e. Bagi Peneliti Selanjutnya.

Sebagai bahan referensi bagi peneliti berikutnya mengenai implementasi pembelajaran dengan menggunakan animasi *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teoritis

2.1.1 Hakikat Pembelajaran Dengan Animasi Powtoon

2.1.1.1 Pengertian Animasi Powtoon

Powtoon merupakan singkatan dari *PowerPoint and Cartoon* yang dapat digunakan dalam pembuatan video presentasi. Qurrotaini dkk. (2020:2) mengemukakan bahwa *Powtoon* merupakan “layanan *online* yang menyediakan fitur animasi dalam membuat paparan bahan ajar”. Menurut Latifah dan Lazulva (2020:27) *Powtoon* merupakan “media berbasis audio visual yang berupa layanan *online* untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah”. Sedangkan menurut Arifah dkk. (2020:153) *Powtoon* merupakan “sebuah aplikasi animasi yang dapat membuat media pembelajaran sesuai materi dan tujuan pembelajaran yang ditampilkan secara kreatif, interaktif dan inovatif”.

Dari pendapat para ahli diatas, maka peneliti dapat menyimpulkan animasi *powtoon* merupakan salah satu aplikasi *online* yang dapat digunakan dalam pembuatan materi presentasi pembelajaran dengan cepat dan mudah, dimana didalamnya terdapat fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulis tangan, animasi kartun dan afek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timline* yang sangat mudah sehingga menghasilkan video animasi yang menarik.

2.1.1.2 Manfaat Pembelajaran Menggunakan Animasi Powtoon

Pada umumnya media yang digunakan pada saat pembelajaran memiliki manfaat, sama halnya dengan penggunaan animasi *powtoon* dalam pembelajaran yang memberikan manfaat dalam mempermudah menyampaikan materi pembelajaran serta dapat menarik perhatian peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Suyanti dkk. (2021:323) mengatakan bahwa “manfaat media *powtoon* dalam pembelajaran diantaranya penggunaan aplikasi ini mudah dan tidak memerlukan langkah-langkah yang rumit”. *Powtoon* dirancang sederhana mungkin tanpa meninggalkan kualitas bagi para penggunanya. Penyajian dalam media *powtoon* ini yang berupa media audio visual bisa disesuaikan dengan kebutuhan penggunanya, dimana dan kapan saja. *Powtoon* menyajikan materi yang interaktif, serta video yang ditampilkan tidak memakan durasi yang lama, sehingga siswa tidak jenuh terhadap pembelajaran.

Sari dan Manurung (2021:1017) mengatakan bahwa “penggunaan media *powtoon* dalam proses kegiatan pembelajaran akan berdampak positif dimana pendidik dapat menjadi lebih kreatif dalam memberikan materi, sehingga peserta didik dapat dengan efektif mengikuti proses pembelajaran”.

Anggita (2021:47) mengatakan bahwa aplikasi *powtoon* memiliki beberapa manfaat dalam pembelajaran yaitu:

- a. pembelajaran menjadi lebih efektif,
- b. dapat meningkatkan prestasi belajar siswa,
- c. dapat meningkatkan motivasi belajar siswa,
- d. meningkatkan keterampilan guru dalam mengelola pembelajaran.

Dengan melihat dari pendapat para ahli, peneliti dapat menyimpulkan bahwa manfaat pembelajaran dengan menggunakan animasi *powtoon* dapat menjadikan pembelajaran lebih efektif, dimana guru merancang video pembelajaran dengan menarik sehingga menimbulkan motivasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran.

2.1.1.3 Kelebihan dan Kekurangan Animasi Powtoon

Setiap media pembelajaran yang digunakan dalam suatu proses pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan, begitu juga dengan animasi *powtoon* yang akan digunakan peneliti dalam pembelajaran. Adapun kelebihan animasi *powtoon* menurut Sholihah dan Handayani (2020:56) “kelebihan aplikasi *powtoon* bersifat interaktif, menarik secara visual maupun audio/mencakup segala aspek indera, penggunaannya praktis, variatif, memungkinkan terjadinya feedback dari peserta didik dan mampu memberikan motivasi kepada penonton”.

Sholihah dan Handayani (2020:56) mengatakan kekurangan dari penggunaan media *powtoon* diantaranya “sebagai aplikasi video animasi berbasis *online* maka *powtoon* membutuhkan keberadaan teknologi seperti jaringan internet”. Dengan demikian menggunakan aplikasi ini dalam proses pembelajaran, berarti membutuhkan biaya pemakaian internet dan jaringan yang memadai. Selain itu, dukungan sarana teknologi lain seperti komputer atau laptop juga mutlak dibutuhkan saat proses pembuatan. Hal ini dapat menjadi problematika jika sekolah tempat pelaksanaan proses pembelajaran belum memiliki teknologi yang memadai. Kekurangan yang lain adalah pembuatan video memerlukan sumber daya manusia yang akrab dengan teknologi dan kreativitas pengguna.

2.1.1.4 Indikator dan Aspek Media Pembelajaran Animasi Powtoon

1. Indikator Media Pembelajaran Animasi *Powtoon*

Sama dengan media pembelajaran lainnya, animasi *powtoon* juga memiliki indikator yang dapat mengukur perubahan yang terjadi setelah dilakukan pembelajaran dengan menggunakan animasi *powtoon*. Dalam media pembelajaran berbasis animasi *powtoon* merupakan media pembelajaran animasi yang didalamnya memiliki beragam fitur, diantaranya adanya karakter, suara, gambar, video dan teks. Sari dan Manurung (2021:1018) mengatakan bahwa “media pembelajaran animasi *powtoon* memiliki indikator, diantaranya adalah interaktif, mencakup segala aspek indera, praktis, kolaboratif, variatif, dapat memberikan feedback dan memotivasi”.

2. Aspek Media Pembelajaran Animasi *Powtoon*

Media pembelajaran animasi *powtoon* juga memiliki aspek ataupun sudut pandang dari setiap penggunaannya, adapun aspek animasi *powtoon* menurut Mirawati dkk. (2021:97) mengatakan bahwa “*powtoon* dinyatakan valid sebagai media pembelajaran dan layak untuk digunakan karena telah memenuhi keempat aspek media pembelajaran”. Keempat aspek tersebut adalah:

- a. Aspek perancangan
- b. Aspek pedagogik
- c. Aspek isi
- d. Aspek kemudahan pnggunaan.

Keempat aspek tersebut mendapat nilai pada kategori baik.

2.1.1.5 Langkah-langkah Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan

Animasi Powtoon

Bagi pengguna *powtoon* yang baru pertama kali menggunakan aplikasi/platform ini dapat mengakses tutorial penggunaan *powtoon* yang tersedia di laman *powtoon*. Saat mengunjungi laman tutorial *powtoon* akan ditemukan materi tentang. Cara membuat *powtoon* dari awal sampai akhir hanya dalam beberapa menit. Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan animasi *powtoon* sebagai berikut:

1. Buat akun. Sebelum mengakses *powtoon*, anda harus membuat akun terlebih dahulu. Caranya, klik '*sign up*' atau '*login*' dengan *Facebook*, *Gmail*, *Clever*, *Office 365*, dan *Linkedin*.
2. Pilih jenis video. Setelah *login*, pilih jenis video yang ingin dibuat. Beberapa pilihan yang di tawarkan adalah *modern edge*, *whiteboard*, *cartoon*, *infographic*, *real*, dan sebagainya. Disini, video yang dipilih adalah *whiteboard*.
3. Desain video. Selanjutnya, desain video dengan menambahkan animasi bergerak, tulisan, lagu, dan background dengan beragam fitur di sebelah kanan layar.
4. Preview video. Jika video sudah selesai dibuat, klik '*preview & export*' untuk mengecek hasil video yang dibuat.
5. Save. Setelah yakin dengan video, tekan '*save*' agar video langsung tersimpan di gadget. Menu '*save*' terletak di paling atas.

2.1.2 Hakikat Hasil Belajar IPS

2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar IPS

Pada zaman yang semakin berkembang pada saat ini, pendidikan menjadi kebutuhan yang paling utama. Karena dengan adanya pendidikan menjadikan seseorang dapat meningkatkan pengetahuan dengan baik dan maksimal sesuai dengan yang diinginkan. Dengan adanya pendidikan juga dapat menjadikan anak-anak Indonesia meraih cita-cita yang di inginkan. Sehubungan dalam pendidikan maka tidak terlepas dari seorang pendidik yang biasa disebut guru. Peserta didik dengan pendidik sangat berkaitan erat. Pendidikan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja namun, pendidikan pada umumnya dilakukan di sekolah dengan berbagai jenjang atau tingkatan pendidikan.

Dalam pendidikan tidak terlepas dari suatu proses pembelajaran, pembelajaran dapat dikatakan sebagai suatu proses interaksi antara pendidik dan peserta didik baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam hal ini pembelajaran wajib dilakukan sebagai penyampaian materi oleh pendidik agar wawasan dan pengetahuan dari peserta didik maju dan berkembang. Azis dkk. (2020:2) mengatakan “pembelajaran pada hakikatnya adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar”. Dengan demikian pembelajaran adalah suatu proses yang terjadi dalam suatu lingkungan belajar karena adanya interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar sehingga terciptanya suatu pembelajaran yang baik.

Dari proses pembelajaran yang dilakukan maka akan mendapatkan hasil belajar. Hasil belajar diperoleh setelah dilakukannya pembelajaran. Hasil belajar yang di dapatkan akan menjadi tolak ukur dari kemampuan yang diperoleh oleh peserta didik pada saat pembelajaran. Nurrita (2018:175) mengemukakan bahwa “hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku”. Dalam hal ini, hasil belajar sangat dibutuhkan untuk mengetahui perkembangan daya nalar dan pengetahuan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Tinggi atau rendahnya hasil belajar dapat dilihat nilai yang didapatkan siswa.

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, faktor tersebut antara lain dari dalam diri siswa, maupun dari luar ataupun lingkungan belajar dan teman sepermainan. Sulfemi dan Supriyadi (2018:5) mengatakan ada dua macam yaitu “faktor intern adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang dapat mempengaruhi prestasi belajarnya dan Faktor ekstern adalah faktor-faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri seseorang tersebut”. Dalam hal ini dapat diketahui bahwa kedua faktor tersebut mempunyai hubungan berbanding lurus dengan hasil belajar peserta didik. Artinya makin tinggi kemampuan peserta didik dan kualitas pengajaran, makin tinggi pula hasil belajar yang diperoleh peserta didik.

Sama halnya dengan hasil belajar IPS, Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada awalnya berasal dari literatur pendidikan di Amerika Serikat dengan nama *Social Studies*. Ilmu Pengetahuan Sosial merupakan mata pelajaran yang di dalamnya

mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial dan kewarganegaraan. Dalam Mata pelajaran IPS terdapat pembelajaran mengenai geografi, sejarah, ekonomi, sosiologi dan antropologi yang menjadi suatu kesatuan dalam Ilmu Pengetahuan Sosial. Ilmu Pengetahuan Sosial diharapkan mampu membekali siswa kemampuan berkomunikasi antar sesama, membekali siswa dengan kesadaran, sikap mental positif dan keterampilan terhadap lingkungan hidup serta membekali siswa dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi.

Dalam pembelajaran IPS yang dilakukan maka, terdapat juga hasil belajar IPS. Hasil belajar IPS merupakan hasil yang di peroleh oleh peserta didik setelah dilakukannya pembelajaran IPS. Sulfemi dan Supriyadi (2018:9) mengatakan bahwa “hasil belajar IPS adalah suatu penilaian akhir dari proses belajar mengajar dan pengenalan yang telah dilakukan berulang- ulang, untuk mencapai hasil yang optimal baik dalam aspek kognitif, efektif, ataupun psikomotorik”. Hasil belajar IPS dapat dilihat dari hasil optimal siswa baik dalam aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotorik yang diperoleh siswa setelah mempelajari IPS dengan jalan mencari berbagai informasi yang dibutuhkan baik berupa perubahan tingkah laku, pengetahuan, maupun keterampilan sehingga siswa tersebut mampu mencapai hasil maksimal belajarnya sekaligus memecahkan masalah yang berkaitan dengan masalah sosial dan menerapkannya dalam kehidupan masyarakat.

Sebelum mendapatkan hasil belajar IPS maka dilakukan terlebih dahulu pembelajaran IPS. Untuk itu pembelajaran IPS yang akan dilakukan oleh peneliti mengenai materi yang terdapat di kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan

berdasarkan data kurikulum K13 revisi terbaru dalam semester ganjil terdapat dua bahasan materi pokok. Namun dalam penelitian yang akan dilakukan, peneliti hanya membawa satu bahasan materi pokok yaitu pada BAB I dengan judul Interaksi keruangan dalam kehidupan di negara-negara ASEAN.

2.1.2.2 Materi Belajar IPS

Interaksi Keruangan Dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN

A. Menenal Negara-Negara ASEAN

ASEAN (Association of South East Asian Nations) merupakan organisasi yang beranggotakan negara-negara di Asia Tenggara. ASEAN berdiri pada 8 Agustus 1967 di Bangkok, Thailand. ASEAN diprakarsai lima negara, yaitu Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, dan Thailand. Saat ini, ASEAN beranggotakan 10 negara, yaitu Indonesia, Malaysia, Filipina, Singapura, Thailand, Brunei Darussalam, Vietnam, Laos, Myanmar, dan Kamboja.

1. Letak Geografis Negara-Negara ASEAN

Negara-negara ASEAN sebagian besar memiliki wilayah laut dengan luas sekitar 5.060.100 km². Adapun luas wilayah daratannya ± 4.817.000 km². Hasil laut memberikan sumbangan cukup besar bagi pendapatan masyarakat di negara-negara ASEAN. Di antara anggota-anggota ASEAN lainnya, hanya Laos yang tidak memiliki laut. Berdasarkan letak geografis, ASEAN terletak di antara dua samudra dan dua benua. Dua samudra tersebut yaitu Hindia dan Pasifik, sedangkan dua benua yaitu Asia dan Australia. Berdasarkan bentuk secara geografis, negara-negara ASEAN memiliki ciri sebagai berikut:

a. *Compact*, yaitu berbentuk hampir seperti lingkaran. Contohnya negara Kamboja.

- b. *Fragmented*, yaitu berbentuk kepulauan yang terpisah-pisah. Contohnya Indonesia.
- c. *Elongated*, yaitu bentuk memanjang. Contohnya negara Vietnam.
- d. *Protruded*, yaitu bentuknya lebih kompleks dan beragam, biasanya terdapat “tangan” yang memanjang. Contohnya Thailand dan Myanmar.

2. Letak Koordinat ASEAN

Letak koordinat adalah titik yang berpedoman pada garis *latitude* (garis lintang) dan *longitude* (garis bujur) suatu daerah pada peta. Letak koordinat sering disebut juga letak astronomis. Berdasarkan garis lintang pada peta sebagian besar negara-negara ASEAN terletak di wilayah iklim tropis dan lainnya subtropis. Perbedaan iklim ini berpengaruh terhadap budaya dan interaksi manusia pada masing-masing negara, seperti cara berpakaian, bentuk rumah, makanan dan lain-lain.

B. Interaksi Antarnegara-negara ASEAN

1. Pengertian, Faktor Pendorong, dan Penghambat Kerja Sama

Hubungan antarnegara ASEAN semakin diperlukan seiring dengan munculnya berbagai macam kebutuhan yang berbeda-beda dari tiap-tiap negara anggota. Kebutuhan sosial, politik, ekonomi, maupun bidang lainnya menuntut suatu negara untuk berperan aktif dengan melakukan kerja sama antarnegara ataupun dengan dunia internasional. Organisasi internasional kemudian dibentuk guna mengatasi dan meminimalisasi masalah yang dapat ditimbulkan dari interaksi antarnegara dalam berbagai bidang. Contohnya, *Association of South East Asian Nation* (ASEAN) yang merupakan salah satu organisasi internasional yang bersifat

kawasan atau region. Dapat disimpulkan bahwa kerja sama adalah menjalin hubungan antara dua negara atau lebih demi mencapai suatu kesepakatan. Terdapat faktor pendorong dan penghambat dalam kerja sama sebagai berikut:

a. Faktor pendorong

Setidaknya ada dua faktor pendorong terbentuknya kerja sama, yaitu didasari kesamaan ataupun perbedaan potensi alam yang dimiliki oleh suatu negara.

1. Kesamaan dan perbedaan sumber daya alam
2. Kesamaan dan perbedaan wilayah (kondisi geografis)

b. Faktor penghambat

Beberapa faktor penghambat kerja sama di kawasan ASEAN antara lain:

1. Perbedaan Ideologi
 2. Konflik dan peperangan
 3. Kebijakan protektif
 4. Perbedaan kepentingan tiap-tiap negara
2. Bentuk-Bentuk Kerja Sama (Sosial, Politik, Budaya, Pendidikan, dan Perkembangannya)

Interaksi dan kerja sama antarnegara-negara ASEAN semakin berkembang seiring dengan munculnya berbagai kebutuhan setiap negara anggota. Kebutuhan sosial, politik, ekonomi, dan bidang-bidang lainnya menuntut suatu negara untuk berperan aktif melakukan kerja sama antarnegara. Hal ini yang terkadang menimbulkan permasalahan sebagai akibat dari keinginan masing-masing negara

untuk mendapatkan dan mewujudkan kepentingan nasionalnya. Organisasi internasional kemudian dibentuk guna mengatasi dan meminimalisasi masalah yang dapat ditimbulkan dari interaksi antarnegara dalam berbagai bidang.

a. Bentuk Kerja Sama di Bidang Sosial dan Budaya

Kerja sama antarnegara-negara anggota ASEAN dalam bidang sosial dilakukan agar tercipta kerukunan dan kemajuan bersama. Setiap negara anggota ASEAN diminta berperan aktif dan ikut serta dalam upaya kerja sama guna mendukung kesejahteraan negaranya sendiri. Kerja sama dalam bidang sosial dan budaya dilaksanakan oleh COSD (*Committee on Social Development*).

b. Bidang Kerja Sama di Bidang Politik dan Keamanan

Kerja sama politik ini ditujukan untuk menciptakan keamanan, stabilitas, dan perdamaian antarnegara di ASEAN. Kerja sama ini menyepakati adanya ZOPFAN, traktat persahabatan dan kerja sama (*Treaty of Amity and Cooperation/TAC in Southeast Asia*), dan kawasan bebas senjata nuklir di Asia Tenggara (*Treaty on Southeast Asian Nuclear Weapon-Free Zone/SEANWF*). Selain itu, kerja sama dalam bidang politik, menciptakan *ASEAN Regional Forum* (ARF) untuk membahas kasus-kasus terkini yang menjadi perhatian ASEAN.

c. Bentuk Kerja Sama di Bidang Pendidikan

Kerja sama bilateral maupun multilateral di bidang pendidikan terus dilakukan oleh negara-negara ASEAN demi tercapainya tujuan

meningkatkan kualitas pendidikan di Asia Tenggara dan meningkatnya daya saing internasional.

3. Pengaruh Kerja Sama Bidang Ekonomi, Sosial, Politik, Budaya dan Pendidikan terhadap Kehidupan di ASEAN

a. Pengaruh Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang terhadap Keberlangsungan Kehidupan Ekonomi di Negara-Negara ASEAN

Para pemimpin ASEAN sepakat membentuk sebuah pasar tunggal di kawasan Asia Tenggara pada akhir 2015. Kesepakatan ini dilakukan agar daya saing ASEAN meningkat serta bisa menyaingi Tiongkok dan India untuk menarik investasi asing. Penanaman modal asing di wilayah ini sangat dibutuhkan untuk memperluas lapangan pekerjaan dan meningkatkan kesejahteraan. Pasar tunggal ini disebut dengan istilah Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Secara bertahap, MEA membuka peluang satu negara menjual barang dan jasa dengan mudah ke negara-negara anggota ASEAN. Selain itu, akan dibentuk pasar tenaga kerja profesional, seperti dokter, ahli keteknikan, guru, akuntan, dan lain-lain. Bentuk interaksi ini akan membuka peluang tenaga kerja asing untuk mengisi berbagai jabatan serta profesi di Indonesia yang tertutup atau kekurangan sumber daya manusianya.

Kondisi tersebut menuntut semua penduduk di Asia Tenggara dapat bersaing untuk menjadi tenaga kerja di negara-negara ASEAN. MEA membuka pasar dan lapangan kerja yang semakin bersaing sehingga berpengaruh terhadap penyiapan sumber daya manusia. Pendidikan yang

berkualitas menjadi modal persaingan dalam menghasilkan lulusan yang mempunyai pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang terbuka berpikiran global. Kegiatan ekonomi berupa produksi, distribusi, dan konsumsi semakin luas dan bersaing bebas antarnegara ASEAN.

b. Pengaruh Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang terhadap Keberlangsungan Kehidupan Sosial di Negara-Negara ASEAN

Kehidupan sosial sangatlah dinamis. Kondisi dan status sosial masyarakat Asia Tenggara yang berbeda dan hidup berdampingan terkadang memunculkan pertentangan karena perbedaan kepentingan. Masalah-masalah kemanusiaan banyak terjadi akibat interaksi sosial yang masih dipengaruhi sekat-sekat kepentingan.

Pada Tahun 2015, ribuan pengungsi warga Myanmar membanjiri negara-negara tetangga, yaitu Malaysia, Thailand, dan Indonesia dengan menggunakan perahu. Pengungsi ini kemudian dikenal sebagai manusia perahu.

ASEAN mengimbau negara-negara anggotanya agar menerima untuk sementara para manusia perahu itu atas pertimbangan kemanusiaan. Migrasi ini berpengaruh terhadap dinamika jumlah kependudukan suatu negara baik bagi yang mengungsi ataupun negara tujuan pengungsian. Selain itu, menimbulkan interaksi sosial, seperti simpati dan empati antarpengungsi dan penduduk setempat daerah pengungsian.

c. Pengaruh Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang terhadap Keberlangsungan Kehidupan Budaya di Negara-Negara ASEAN

Kebudayaan adalah salah satu di antara 3 (tiga) pilar utama ASEAN dalam proses mengarah ke tujuan membangun komunitas pada tahun 2015. Konferensi ke-6 Menteri Kebudayaan dan Kesenian ASEAN di Kota Hue, Vietnam dengan tema “Meningkatkan peranan kebudayaan terhadap perkembangan yang berkesinambungan dari komunitas ASEAN” tanggal 19-20 April 2014, menegaskan tekad semua negara ASEAN tentang satu komunitas bersama, visi bersama, dan jati diri bersama.

Seiring dengan perjalanan selama 47 tahun, kerja sama budaya ASEAN telah mengalami perkembangan dan perubahan, yang menonjolkan kebudayaan sebagai faktor yang penting bagi pembangunan komunitas ASEAN secara berkesinambungan. Banyak kegiatan hingga saat ini telah atau sedang dilaksanakan, misalnya membangun Kota Budaya ASEAN, Perkemahan Pemuda ASEAN, dan Jaringan Kota Kuno ASEAN. Beberapa aktivitas lain yang dilakukan sebagai dampak pengaruh perubahan komitmen kebudayaan ASEAN antara lain sebagai berikut:

1. Festival Budaya ASEAN (FBA)
 2. Perkemahan Budaya Serumpun ASEAN
 3. Industri Musik
- d. Pengaruh Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang terhadap Keberlangsungan Kehidupan Politik di Negara-Negara ASEAN

Perubahan dan interaksi antarruang juga dapat berpengaruh terhadap kehidupan politik baik antarnegara maupun antarmasyarakat di Asia Tenggara. Beberapa kasus yang menjadi sorotan antara lain:

1. Sengketa Perbatasan Wilayah
 2. Pekerja Migran
- e. Pengaruh Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang terhadap Keberlangsungan Kehidupan Pendidikan di Asia Tenggara

Ketimpangan mutu pendidikan antarnegara anggota ASEAN menjadi salah satu kendala terbesar ASEAN. Dari 10 negara ASEAN, terdapat 7.446 perguruan tinggi dengan mutu pendidikan yang berbeda-beda. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri ASEAN dalam bidang pendidikan.

Kualitas pendidikan dan lulusan yang kompeten mengubah paradigma pendidikan di setiap negara. Objek pelajaran, metode pembelajaran, dan guru yang kompeten menjadikan masyarakat negara-negara ASEAN terutama pelajar akan mengakses informasi dan belajar untuk meningkatkan pendidikannya.

Secara khusus menghadapi Masyarakat Ekonomi ASEAN, pemerintah Indonesia berupaya memberikan kesempatan kepada lembaga pendidikan melakukan reformasi menyeluruh dalam sistem pendidikan.

4. Upaya-upaya Meningkatkan Kerja Sama di Antara Negara-Negara ASEAN

Upaya meningkatkan kerja sama antarnegara-negara ASEAN yang telah terbangun melalui Tiga Pilar ASEAN dalam rangka pembentukan Masyarakat ASEAN tahun 2015 terus ditingkatkan. Tiga pilar tersebut yaitu kerja sama dalam bidang politik keamanan, ekonomi, dan sosial budaya. Peningkatan kerja sama tersebut memerlukan dorongan antara lain kekompakan, konsistensi, keterbukaan,

rasa “ke-kekita-an” (*we feeling*), saling menghormati dan kesetiakawanan sosial (*a caring and sharing community*), serta dinamis dalam menjalani kerja sama. Kerja sama yang dibangun harus berfokus pada masyarakat (*people-centered approach*) dalam berbagai sektor (*multisektor*). Dalam pilar sosial budaya, masyarakat ASEAN akan bersama-sama mengatasi berbagai tantangan di bidang kependudukan, kemiskinan, ketenagakerjaan, dan kesejahteraan masyarakat.

Dalam memperkuat daya saing kawasan, ASEAN berkomitmen meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan kualitas lingkungan hidup. ASEAN membuka akses yang seluas-luasnya bagi seluruh penduduk di negara-negara anggotanya di berbagai bidang, seperti di bidang pendidikan, kebudayaan, ilmu pengetahuan dan teknologi, kesehatan, serta lingkungan hidup. Dalam bidang politik dan keamanan, ASEAN terus berupaya meningkatkan kualitas pelayanan publik melalui peningkatan kemampuan pemerintahan dan pelibatan masyarakat madani (*civil society*) dalam pengambilan keputusan. Masyarakat ASEAN dapat lebih mengenali keragaman budaya negara anggota, saling menghargai identitas nasional masing-masing, serta mewariskan sebuah kawasan Asia Tenggara yang aman, damai, dan makmur kepada generasi penerus. Pertemuan ke-1 ASEAN Ministerial Meeting on Women di Vientiane, Laos, 16- 19 Oktober 2012 telah mengadopsi *Vientiane Declaration on Enhancing Gender Perspective and ASEAN Women’s Partnership for Environmental Sustainability*.

Deklarasi tersebut merupakan komitmen ASEAN untuk meningkatkan:

- a. Pengetahuan dan keterampilan perempuan dalam bidang lingkungan;
- b. Akses, kepemilikan, dan kontrol terhadap sumber daya; dan

- c. Pembuatan kebijakan, strategi, dan program mengenai lingkungan berkelanjutan untuk perempuan terutama yang berasal dari kelompok rentan. Selanjutnya, AMMW menugaskan *ASEAN Commission on Women* (ACW) untuk mengimplementasikan deklarasi tersebut melalui kolaborasi dan koordinasi dengan badan sektoral terkait, seperti *ASEAN Senior Officials Meeting on Environment* (ASOEN) dan *ASEAN Committee on Disaster Management* (ACDM).

Dengan berperan dalam kerja sama ASEAN, Indonesia selayaknya dapat meningkatkan daya tawarnya. Dalam pilar politik dan keamanan, secara historis Indonesia adalah pendiri ASEAN sehingga secara politis mempunyai pengaruh yang kuat. Selain itu, militer Indonesia diyakini masih yang terkuat di ASEAN. Pilar sosial budaya menempatkan Indonesia sebagai negara dengan sumber daya manusia yang banyak dengan usia produktif yang meningkat. Secara kultural, Indonesia memiliki kebudayaan yang paling banyak dan beragam di antara negara-negara ASEAN sehingga menjadi daya tarik tersendiri. Pada pilar ketiga, yaitu ekonomi, pertumbuhan Indonesia masih yang tertinggi dan produk kreatif yang dihasilkan memiliki daya saing yang cukup bagus. Dalam pilar ekonomi ini, koperasi dapat dijadikan suatu program yang menarik karena sektor menengah ke bawah adalah salah satu komponen penunjang ekonomi. Kalian sebagai penerus bangsa harus melangkah lebih jauh lagi dengan membenahan tiap-tiap lini pilar. Pembenahan itu meliputi pembenahan struktur politik, kekuatan penegak hukum dan militer, penyatuan visi dan semangat kultural, pembenahan kesejahteraan sosial, dan juga penguatan ekonomi dan daya saing produk kita.

C. Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-Negara ASEAN

1. Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang Akibat Faktor Alam

Kondisi alam dan kondisi sosial negara-negara ASEAN yang relatif homogen dan saling membutuhkan memudahkan interaksi antara satu negara dan negara lainnya. Interaksi ini terjadi dalam bentuk kerja sama di berbagai bidang. Banyak faktor yang menimbulkan berbagai bentuk interaksi antara negara tersebut, antara lain faktor iklim dan faktor geologi.

- a. Faktor Iklim
- b. Faktor Geologi
- c. Faktor Ketersediaan Sumber Daya Alam

2. Pengaruh Perkembangan Ilmu dan Teknologi terhadap Perubahan Ruang

Perkembangan ilmu dan teknologi telah berpengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Manusia lebih dimudahkan dalam berbagai hal ketika beraktivitas. Ilmu yang menghasilkan teknologi komunikasi mengurangi jarak dan waktu dalam berinteraksi antarpihak. Teknologi yang memiliki peranan besar dalam mengubah kehidupan manusia dalam berinteraksi adalah teknologi transportasi dan teknologi komunikasi. Teknologi transportasi dimanfaatkan untuk memindahkan barang dan manusia dari satu tempat ke tempat lain. Teknologi komunikasi dimanfaatkan untuk bertukar informasi. Teknologi produksi digunakan untuk memproduksi sandang, pangan, dan papan.

Perubahan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat di negara-negara ASEAN sebagai akibat perkembangan teknologi transportasi dan komunikasi dapat

dilihat, contohnya dalam berbagai aspek, baik sosial, ekonomi, budaya, maupun keamanan.

3. Pengaruh Perubahan Ruang terhadap Kehidupan Ekonomi

Negara-negara anggota ASEAN mulai menerapkan AFTA (ASEAN Free Trade Area) dalam kehidupan internasionalnya. Secara ekonomis, pemberlakuan AFTA akan menjadikan kegiatan ekonomi lebih meluas. Produsen beras seperti Thailand dapat dengan mudah mengekspor produknya ke Singapura, Indonesia, dan negara anggota ASEAN lain tanpa dibebani pajak, begitupun sebaliknya. Pilihan konsumsi pun semakin banyak, baik kualitas maupun harganya. Kerja sama negara-negara ASEAN ini mendorong terjadinya perubahan tatanan kerja sama antarnegara dalam bidang ekonomi. Persaingan dalam kegiatan ekonomi menjadi lebih ketat dengan adanya kompetitor dari luar negeri.

Kegiatan produksi yang dilakukan oleh produsen atau pelaku kegiatan produksi suatu negara ASEAN akan dapat dengan mudah dipasarkan ke negara lain dalam lingkup ASEAN. Contoh, Indonesia dapat dengan mudah dimanfaatkan oleh petani di Thailand dan Myanmar. Produk elektronik Singapura dapat lebih mudah diperoleh oleh masyarakat di negara ASEAN. Kerja sama ASEAN menjadikan proses distribusi menjadi lebih jauh jangkauannya. Barang atau jasa yang dihasilkan oleh produsen sampai ke tangan masyarakat (konsumen) melalui distributor. Perkembangan teknologi transportasi dapat memperpendek jarak dan waktu yang dibutuhkan untuk mendistribusikan barang atau jasa sampai ke tangan konsumen. Lautan luas tidak lagi menjadi penghalang untuk mendistribusikan barang dan jasa.

Kemudahan distribusi ini sangat menguntungkan pelaku kegiatan ekonomi dan memungkinkan mereka mendapatkan keuntungan yang lebih besar.

Kegiatan distribusi antarnegara dalam bentuk ekspor dan impor yang melibatkan dua negara atau lebih identik dengan pergerakan barang atau jasa antarnegara. Kegiatan ekspor dan impor ini menunjukkan adanya interaksi antarruang negara yang satu dengan negara lainnya. Kegiatan produksi dan distribusi bertujuan memenuhi kebutuhan masyarakat sebagai konsumen. Konsumen adalah pengguna barang atau jasa yang telah diproduksi oleh produsen dan didistribusikan oleh distributor.

4. Pengaruh Konversi Lahan Pertanian ke Industri dan Pemukiman terhadap Perubahan Ruang dan Interaksi Antarruang

Konversi lahan pertanian sering terjadi di negara-negara ASEAN dengan laju pertumbuhan penduduk relatif tinggi, seperti Indonesia, Malaysia, Thailand, Vietnam, Laos, Kamboja, dan Filipina. Konversi terjadi terutama di daerah pinggiran kota ataupun area persawahan yang letaknya berdekatan dengan fasilitas umum, seperti di dekat pasar. Konversi lahan pertanian bersifat menular, artinya ketika satu petak lahan telah dikonversi, lahan pertanian di sekitar petak tersebut juga rawan dikonversi. Hal ini berpengaruh terhadap kelangsungan kehidupan masyarakat di daerah tersebut.

a. Pengaruh Konversi Lahan Pertanian Menjadi Lahan Industri

Konversi lahan pertanian menjadi lahan industri banyak terjadi di negara-negara sedang berkembang, seperti negara-negara ASEAN. Konversi lahan pertanian menjadi lahan industri banyak terjadi di pinggir kota.

Penggunaan lahan dalam pembangunan industri memerlukan perhatian beberapa negara industri. Pasalnya, tidak semua industri yang akan atau sudah dibangun berada di lahan yang tepat dan tidak menempati lahan produktif seperti lahan pertanian.

b. Pengaruh Konversi Lahan Pertanian Menjadi Lahan Permukiman

Permukiman menjadi kebutuhan pokok manusia. Semakin banyak jumlah manusia, area permukiman yang dibutuhkan juga semakin luas. Kondisi ini terjadi juga di negara-negara anggota ASEAN. Konversi lahan pertanian menjadi permukiman marak dilakukan di negara-negara ASEAN. Konversi lahan pertanian menjadi permukiman pasti akan menimbulkan dampak, sama seperti konversi lahan pertanian menjadi lahan industri. Biasanya, selalu berdampak negatif apabila dilihat dari sisi fungsi lahan pertanian itu sendiri.

Konversi lahan identik dengan perubahan kondisi ruang. Konversi lahan tidak dapat dicegah karena kebutuhan manusia akan ruang tidak dapat dihindari. Mencegah konversi lahan bisa jadi menghambat pembangunan suatu negara. Oleh karena itu, konversi lahan pertanian harus tetap terjadi. Meskipun demikian, kita harus mengawasi konversi lahan yang terjadi, jangan sampai mengganggu keseimbangan alam, ekosistem, dan kelangsungan hidup sebagian warga negara.

2.1.2.3 Hubungan Materi IPS dengan Animasi Powtoon

Dalam dunia pendidikan terdapat beraneka ragam mata pelajaran yang harus di pelajari salah satunya mata pelajaran IPS. IPS merupakan ilmu sosial yang disederhanakan dalam pendidikan yang meliputi aspek-aspek ilmu sejarah, ilmu

ekonomi, ilmu politik, sosiologi, antropologi, psikologi, ilmu geografi dan filsafat yang dalam prakteknya dipilih untuk tujuan pembelajaran disekolah dan perguruan tinggi. Ratnawati (2016) mengatakan “Pada hakekatnya pembelajaran IPS di sekolah (SMP) yang bersifat terpadu (integrated) bertujuan agar mata pelajaran ini lebih bermakna bagi peserta didik sehingga pengorganisasian materi/bahan pelajaran disesuaikan dengan lingkungan, karakteristik, dan kebutuhan peserta didik”. Pada jenjang SMP mata pelajaran IPS memuat materi geografi, sejarah, sosiologi, dan ekonomi. Dalam pembelajaran IPS sebagai salah satu komponen programatik di dalam kurikulum sekolah, sesungguhnya banyak diharapkan untuk mendukung tercapainya tujuan dari Pendidikan. Dalam Pasal 37 Undang-Undang Sisdiknas menjelaskan bahwa mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan muatan wajib yang harus ada dalam kurikulum pendidikan dasar dan menengah.

Proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS membutuhkan partisipasi belajar yang aktif dari peserta didik. Partisipasi merupakan kegiatan yang mengikutsertakan peserta didik dalam pembelajaran untuk aktif dalam melaksanakan dan memecahkan suatu masalah belajar IPS. Namun pada saat ini peserta didik kurang menyukai materi pembelajaran IPS dikarenakan materi yang terdapat dalam IPS mengandung banyak teori-teori sehingga menimbulkan kebosanan selama pembelajaran IPS berlangsung. Dalam hal ini, di perlukan adanya media yang bervariasi untuk digunakan pada saat pembelajaran agar tercipta pembelajaran yang tidak monoton dan menyenangkan sehingga peserta didik tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran IPS.

Sehubungan dengan media yang bervariasi peneliti tertarik menggunakan animasi *powtoon* sebagai aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan video yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Dimana animasi *powtoon* merupakan suatu aplikasi online yang dapat digunakan dalam pembuatan video pembelajaran yang berisi materi-materi pelajaran salah satunya materi yang terdapat dalam pelajaran IPS.

Adapun pelajaran IPS yang akan digunakan sebagai materi dalam video animasi *powtoon* dalam penelitian ini mengenai interaksi keruangan dalam kehidupan di negara-negara ASEAN. Pembahasan materi interaksi keruangan dalam kehidupan di negara-negara ASEAN ini sangat panjang dan meluas. Dalam hal ini animasi *powtoon* sangat bagus digunakan dalam pembuatan video pembelajaran agar materi tersebut dapat dirangkum dengan membuat poin-poin penting yang terdapat dalam materi dan disertai gambar-gambar yang berhubungan dengan materi sehingga menghasilkan video yang digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat meningkatkan semangat dan antusias peserta didik untuk mengikuti pembelajaran serta menjadikan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien.

2.2 Penelian Relevan

Suyanti dkk. (2021) melakukan penelitian dengan judul “Media *Powtoon* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) bertempat di SDN Kebonallas, penelitian ini dilakukan 2 siklus. Subjek dalam penelitian inisiswa kelas III berjumlah 25. Dalam penelitian tindakan kelas ini penggunaan media *powtoon*

dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di SDN Kebolasan. Media *powtoon* berisi video animasi yang membuat siswa tertarik terhadap materi yang disampaikan. Hal tersebut dapat dilihat pada Penelitian ini terdapat peningkatan motivasi belajar melalui media *powtoon* ditunjukkan dalam perubahan motivasi belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian pada siswa kelas III di SDN Kebonalas, menyimpulkan: 1). Dalam setiap siklus terjadi peningkatan motivasi belajar melalui Penggunaan media *powtoon* dalam pembelajaran pada siklus I yaitu 71 ke siklus II sebesar 84, 2). Penggunaan media *powtoon* tidak hanya mampu meningkatkan motivasi belajar siswa tetapi juga meningkatkan prestasi belajar siswa pada siklus I sebesar 72,88% pada siklus II menjadi 89,90%.

Sari dan Manurung (2021) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Animasi *Powtoon* Terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Kelas III SDN Gudang Tigaraksa”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dirancang dalam bentuk Quasi Experimental Design dengan jenis desain Nonequivalent Control Group Design yang didalamnya terdapat pretest dan posttest, dimana pretest dilaksanakan sebelum diberi treatment dan posttest yang dilakukan sesudah treatment, maka hasilnya dapat dilihat lebih akurat sehingga bisa melihat perbedaan sebelum dan sesudah diberikan treatment. Adapun teknik yang digunakan dalam pengambilan sampel adalah Nonprobability Sampling dengan teknik Purposive Sampling. Penelitian ini dilakukan di kelas III SDN Gudang Tigaraksa yang dibagi menjadi dua kelas yaitu kelas III B sebagai kelas eksperimen dan kelas III C sebagai kelas kontrol. Jumlah peserta didik yang terlibat yaitu 72

dengan kelas B 36 peserta didik dan kelas C 36 peserta didik. Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap kemampuan berpikir kreatif. Hal ini dapat dilihat berdasarkan nilai rata-rata pada soal uraian pretest kelas eksperimen sebesar 47,50 dan nilai pretest kelas kontrol sebesar 47,50 sedangkan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 82,50 dan nilai posttest kelas kontrol sebesar 73,06. Berdasarkan hal tersebut pada nilai posttest menunjukkan selisih sebesar 25,56.

Arifah dkk. (2020) melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Estimasi Biaya Konstruksi Di Smk Negeri 1 Sumatera Barat”. Dalam penelitian yang dilakukan terdapat hasil yang diperoleh setelah melakukan uji normalitas serta uji homogenitas, diperoleh data pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sudah terdistribusi normal dan mempunyai varian yang homogen. Maka uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran animasi *powtoon* terhadap hasil belajar estimasi biaya konstruksi. Hipotesis nol (H_0) adalah “Tidak terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media pembelajaran animasi *powtoon* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi kelas XI DPIB di SMKN 1 Sumatera Barat”. Hipotesis alternatifnya (H_a) adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan menggunakan media pembelajaran animasi *powtoon* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi kelas XI DPIB di SMKN 1 Sumatera Barat”. Pengujian hipotesis ini menggunakan independent sample t-test (uji-t). Tujuan

dikalukan uji-t yaitu membandingkan nilai rata-rata dua kelompok sampel yang berbeda. Data memiliki varian yang sama (*equal variance*) dinyatakan bila $F_{hitung} < F_{tabel}$. Nilai F_{hitung} adalah 1.108, nilai ini lebih kecil dari $F_{tabel} = 2.33$, maka disimpulkan data memiliki varian yang sama. Rumus Polled Varians digunakan untuk uji-t varian yang sama (*equal variance*). Tahapan selanjutnya, dilakukan perhitungan uji-t dengan rumus Polled Varians menggunakan nilai *posttest* siswa pada kelas eksperimen dan kelas control sebagai data perhitungan. Hasil dari perhitungan uji-t yaitu $t_{hitung} = 3.609$ dan $t_{tabel} = 2.023$, yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian ada perbedaan hasil belajar siswa antara siswa yang menggunakan media animasi *Powtoon* dengan siswa yang tidak sama sekali menggunakan media animasi *Powtoon* pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi Kelas XI DPIB di SMKN 1 Sumatera Barat. Penggunaan media animasi *Powtoon* lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa untuk semua mata pelajaran. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media animasi *Powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi kelas XI DPIB di SMKN 1 Sumatera Barat. Pengaruh yang terdapat berupa adanya peningkatan yang terjadi pada nilai *pretest* yaitu 59.67 ke nilai *posttest* yaitu 80.33 pada kelas eksperimen. Pengujian hipotesis menyatakan bahwa pembelajaran yang menggunakan media animasi *Powtoon* lebih baik digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dari pada pembelajaran yang tidak menggunakan media animasi *Powtoon* pada mata pelajaran Estimasi Biaya Konstruksi kelas XI DPIB di SMKN 1 Sumatera Barat.

2.3 Kerangka Berfikir

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu kegiatan pokok dalam proses belajar siswa di sekolah. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran sebagai sarana pendorong timbulnya perhatian siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Terdapat banyak media yang dapat digunakan dalam mendorong keberlangsungan pembelajaran, diantaranya seperti media animasi *powtoon*. Animasi *powtoon* merupakan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan video pembelajaran, dimana terdapat didalamnya terdapat berbagai animasi yang menarik seperti animasi tulis tangan, animasi kartun, serta efek transisi yang lebih hidup. Sehingga penggunaan animasi *powtoon* merupakan media yang efektif jika digunakan sebagai media dalam pembelajaran.

Pemanfaatan media animasi *powtoon* merupakan salah satu sarana pendukung proses pembelajaran dan peningkatan kualitas pelayanan kepada peserta didik. Selain itu, dengan menggunakan media animasi *powtoon* peserta didik juga harus dituntut untuk dapat meningkatkan hasil dalam pembelajaran dikarenakan menjadikan siswa dapat melakukan pembelajaran dimana dan kapan saja. Oleh sebab itu, dengan menggunakan media animasi *powtoon* diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar IPS merupakan hasil dari tujuan suatu pembelajaran yang dilakukan. Hasil belajar IPS dapat ditunjukkan melalui nilai dari hasil yang dipelajari peserta didik. Dalam proses pencapaiannya, hasil belajar IPS sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Salah satunya adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran. Dengan adanya media yang digunakan dalam pembelajaran

diharapkan dapat mendorong siswa untuk belajar dengan baik dan tepat waktu sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar IPS siswa dan dapat memacu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

2.4 Hipotesis Tindakan

Hipotesis merupakan jawaban yang diperoleh setelah melakukan penelitian. Lutfi dan Sunardi (2019:91) menyatakan bahwa “hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah dalam penelitian”. yang menjadi hipotesis yang diperoleh dalam penelitian ini yaitu ada pengaruh pengimplementasian animasi *powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan Tahun Ajaran 2022/2023”.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru kelasnya sendiri, melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa semakin meningkat. Nurgiansah dkk. (2021:13) mengatakan bahwa PTK adalah kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan aturan-aturan tertentu untuk memperoleh informasi yang bermanfaat dan bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu praktek pembelajaran.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Gajah Mada Medan yang beralamat di Jl. H.M. Said No.19, Gaharu, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12 Juli-2 Agustus 2022.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan yang berjumlah 28 orang.

3.3.2 Objek Penelitian

Yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah implementasi animasi *powtoon* terhadap hasil belajar IPS kelas VIII SMP Swasta Gajah Mada Medan.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian dapat diartikan sebagai suatu objek yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari yang selanjutnya akan ditarik kesimpulannya. Menurut Nikmatur (2017:66) Variabel penelitian adalah “suatu atribut, nilai/ sifat dari objek, individu/kegiatan yang mempunyai banyak variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta ditarik kesimpulannya”.

Dalam penelitian ini digunakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab timbulnya variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi dampak karena adanya variabel bebas. Adapun variabel yang ditetapkan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

1. Yang menjadi variabel bebas (*Independent variable*) dalam penelitian ini yaitu: Animasi *Powtoon* (X)
2. Yang menjadi variabel terikat (*Dependent variable*) dalam penelitian ini yaitu: Hasil Belajar IPS (Y)

3.5 Definisi Operasional

Adapun yang menjadi definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

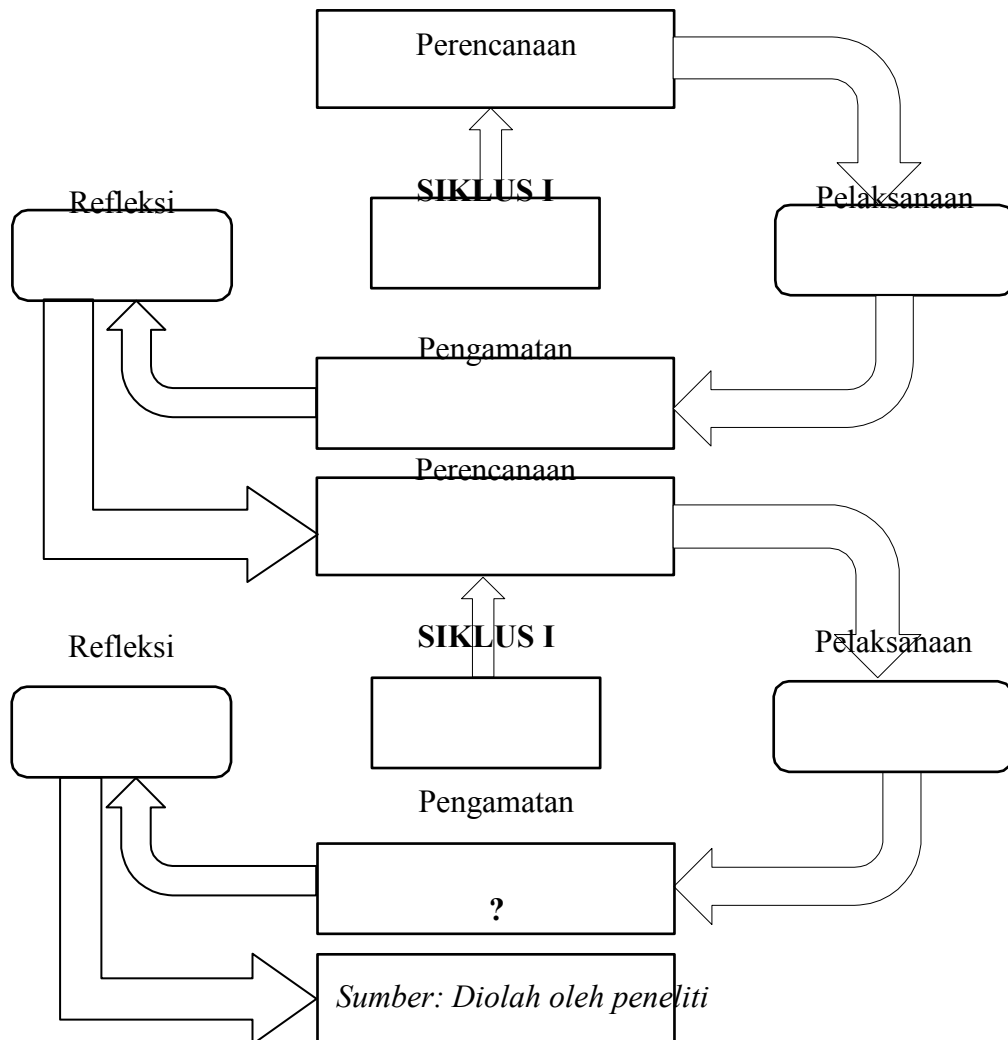
1. Animasi *powtoon* merupakan salah satu aplikasi *online* yang dapat digunakan dalam pembuatan materi presentasi pembelajaran dengan cepat dan mudah, dimana didalamnya terdapat fitur animasi yang sangat menarik seperti animasi tulis tangan, animasi kartun serta efek transisi yang lebih hidup dan pengaturan timeline yang sangat mudah sehingga menghasilkan video animasi pembelajaran yang menarik.
2. Hasil belajar siswa merupakan suatu bentuk realisasi tercapainya tujuan dari pembelajaran berdasarkan yang dilihat dari perubahan kemampuan serta tingkah laku siswa yang dapat di ukur dalam bentuk pengetahuan, sikap serta keterampilan.

3.6 Prosedur Penelitian

Terdapat 4 tahap dalam siklus penelitian tindakan kelas yaitu, *planning* (perencanaan), *action* (pelaksanaan/tindakan), *observation* (pengamatan), dan *reflecting* (refleksi), tahap pada siklus berikutnya adalah perencanaan yang sudah direvisi, Tindakan, pengamatan dan refleksi.

Berikut ini penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan peneliti sebagai siklus dalam penelitian di SMP Swasta Gajah Mada Medan.

Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan



Berdasarkan gambar 3.1 maka langkah – langkah pelaksanaan penelitian Tindakan kelas meliputi empat tahapan dalam setiap siklusnya, sebagai berikut:

a. Siklus I

1. Tahap Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Pada tahap awal pelaksanaan penelitian Tindakan kelas perlu melakukan perencanaan pembelajaran yang akan di implementasikan untuk melihat

keberhasilan kegiatan penelitian. Pada tahap ini yang akan dilakukan adalah bekerja sama dengan guru IPS SMP Swasta Gajah Mada Medan dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Menyediakan media belajar berupa animasi *powtoon* yang berisi materi pembelajaran yang akan dilakukan sebagai media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Kemudian membuat lembar observasi untuk mengamati dan menyusun tes hasil belajar sebagai alat untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar siswa.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Pada tahap ini, terlebih dahulu mengadakan *pretest* sebelum memulai pembelajaran untuk mengetahui hasil belajar siswa sebelum diimplementasikannya animasi *powtoon*. Setelah itu pembelajaran dimulai dengan materi pembelajaran yang telah disusun sebelumnya dan pada saat pembelajaran selesai, dilakukan *posttest* untuk mengetahui perubahan peningkatan pemahaman.

3. Tahap Observasi (*Observing*)

Dalam tahap ini, peneliti melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang sedang dilakukan dikelas untuk mengumpulkan informasi mengenai tindakan yang dilakukan.

4. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Dalam tahap ini, hasil belajar yang diperoleh pada tahap tindakan dan observasi dikumpulkan untuk mengetahui apakah hasil belajar siswa sudah memenuhi ketuntasan atau belum. dalam hal ini, jika nilai dari siswa dikelas mencapai nilai 70 dan 75% dari jumlah siswa mencapai nilai KKM, maka siswa dan kelas dikatakan telah tuntas belajar, sehingga dapat disimpulkan berdasarkan

tindakan yang dilakukan. Semua hasil akan dikaji dan dianalisis. Berbagai kendala atau kelemahan yang ditemukan pada saat pelaksanaan tindakan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan perbaikan dalam perencanaan selanjutnya. Hasil dari refleksi ini kemudian akan digunakan sebagai dasar untuk tahap pelaksanaan berikutnya.

b. Siklus II

Siklus ini tidak dilanjut dari siklus I apabila pada siklus I hasil dari tes dan observasi telah mencapai nilai yang telah ditentukan. Namun, apabila hasil tes dan observasi belum memenuhi nilai yang telah ditentukan maka akan dilanjutkan dalam siklus ke II.

1. Tahap Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Dalam tahap ini akan dilakukan identifikasi masalah dan penetapan alternatif pemecahan masalah. Selanjutnya dilakukan pengembangan siklus tindakan II.

2. Tahap Pelaksanaan Tindakan (*Action*)

Dalam tahap ini dilakukan pelaksanaan siklus tindakan II

3. Tahap Observasi (*Observing*)

Dalam tahap ini dilakukan pengamatan terhadap pelaksanaan siklus tindakan II.

4. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Dalam tahap ini dilakukan evaluasi dari siklus Tindakan II.

3.7 Instrumen Penelitian

Adapun instrument penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu:

1. Lembar Observasi

Membuat lembar observasi untuk melakukan pengamatan dan mengukur tingkat hasil belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Adapun indikator yang akan digunakan dalam observasi aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru yaitu interaktif, mencakup segala aspek indera, praktis, kolaboratif, variative, dapat memberikan feedback dan memotivasi. Instrumen lembar observasi aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru disusun menggunakan Skala Likert dengan empat skala (1-4).

2. Tes Hasil Belajar

Membuat instrument soal yang digunakan untuk mengukur kemampuan hasil belajar IPS siswa setelah pembelajaran.

3. RPP

Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai pedoman dan prosedur yang di gunakan dalam melakukan penelitian pada saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini direncanakan dilakukan dengan 2 siklus, sehingga RPP yang digunakan setiap siklusnya berbeda.

a. Siklus I

Dalam RPP siklus I digunakan materi pembelajaran yang diambil dari buku pelajaran IPS bab I mengenai Interaksi Keruangan Dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN, pada pertemuan I digunakan sub bab I sebagai bahan pembelajaran

yang berjudul, Mengenal Negara-negara ASEAN dan pada pertemuan II digunakan sub bab II yang berjudul Interaksi Antarnegara-negara ASEAN.

b. Siklus II

Dalam RPP siklus II materi yang digunakan yaitu Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan terhadap Kehidupan di Negara-negara ASEAN.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan penelitian ini, ada beberapa jenis teknik pengumpulan data yaitu:

a. Dokumentasi

Dalam hal ini dokumentasi bertujuan sebagai tanda fisik bahwasannya peneliti terjun langsung ke lapangan mengadakan penelitian di sekolah yang dibuat dalam bentuk foto atau gambar pada saat melakukan penelitian.

b. Pemberian Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui tingkat kemampuan hasil belajar siswa setelah selesai proses pembelajaran. Adapun bentuk tes yang digunakan berupa *pretest* yang dilakukan pada awal siklus yang bertujuan untuk melihat kemampuan awal dari siswa dan *posttest* yang akan dilakukan pada akhir siklus untuk melihat kemampuan setiap siswa setelah dilakukannya tindakan. Bentuk test yang diberikan kepada siswa adalah test pilihan berganda yang diambil peneliti dari buku pelajaran IPS siswa kelas VIII.

Table 3.1 Kisi-kisi Instrument Tes

No	Konsep/Sub Konsep	Jenis Tes	Indikator				Jumlah
			C1	C2	C3	C4	
1.	Siswa dapat mengetahui pembelajaran IPS dengan materi Interaksi Keruangan Dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN yang mencakup materi Mengenal Negara-negara ASEAN dan Interaksi Antarnegara-negara ASEAN	Pre-Test (Siklus I)	2, 6 dan 10	1, 3, 4, dan 5	9	7 dan 8	10
		Post-Test (Siklus I)	2	1 dan 4	5, 6, 7, 8, 9, dan 10	3	10
2.	Siswa dapat mempresentasikan mengenai ilmu IPS dengan Interaksi Keruangan Dalam Kehidupan di Negara-Negara ASEAN yang mencakup materi Pengaruh Perubahan dan Interaksi Keruangan Terhadap Kehidupan di Negara-negara ASEAN	Pre-Test (Siklus II)	2, 4, 6, 7, 9, dan 10	1 dan 3	5	8	10
		Post-Test (Siklus II)	1, 4, 5, 6, 9, dan 10	2 dan 8	3	7	10

(Sumber: Diolah oleh peneliti)

Keterangan:

C1 : Pengetahuan/Ingatan

C2 : Pemahaman

C3 : Aplikasi/Penerapan

C4 : Analisis dan Evaluasi

c. Observasi

Wina Sanjaya (2009:86) mengatakan bahwa observasi merupakan “teknik mengumpulkan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal-hal yang akan diamati atau di teliti”. Observasi yang dilakukan untuk melihat aktivitas belajar siswa pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan animasi *powtoon*

sesuai dengan perencanaan kegiatan yang telah disusun sebelumnya. Dalam teknik observasi ini peneliti membuat dua lembar observasi yaitu lembar observasi untuk siswa dan lembar observasi untuk peneliti. Ada pun format observasi yang disiapkan peneliti sebagai berikut:

Tabel 3.2 Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Indikator	Komponen yang diamati	Penskoran				
			1	2	3	4	Skor
1	Interaktif	a. Siswa mampu berinteraksi dengan peneliti maupun dengan teman sekelas pada saat pembelajaran berlangsung b. Keaktifan siswa selama pembelajaran IPS berlangsung					
2	Mencakup segala aspek indera	a. Mendengarkan peneliti pada saat menyampaikan materi pembelajaran IPS b. Melihat dan memperhatikan media animasi <i>powtoon</i> yang disediakan peneliti					
3	Praktis	a. Siswa dapat dengan mudah dalam mempelajari dan memahami pembelajaran IPS menggunakan media animasi <i>powtoon</i>					
4	Kolaboratif	a. Kemampuan siswa dalam berinteraksi dan berdiskusi					
5	Variative	a. Siswa mampu dalam memberikan pandangan ataupun pendapat yang bervariasi					
6	Dapat memberikan <i>feedback</i>	a. Kemampuan siswa dalam memberikan tanggapan b. Kemampuan siswa dalam menjawab pertanyaan					
7	Memotivasi	a. Perasaan senang selama mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan media animasi <i>powtoon</i> b. Siswa bersemangat selama mengikuti pembelajaran IPS dengan menggunakan media animasi <i>powtoon</i>					

(Sumber: Diolah oleh peneliti)

Tabel 3.3 Lembar Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Peneliti

Aspek yang Dinilai	Penskoran				Skor
	1	2	3	4	
1. Memberikan motivasi dan konsep-konsep dalam pembelajaran					
a. Memberikan motivasi dalam pembelajaran					
b. Menyampaikan rumusan, gambaran, dan situasi lain mengenai pembelajaran					
2. Menjalankan animasi <i>powtoon</i> dalam pembelajaran					
a. Peneliti menggunakan animasi <i>powtoon</i> sebagai media pembelajaran dalam menyampaikan materi ajar					
b. Peneliti mampu menyampaikan materi pembelajaran menggunakan animasi <i>powtoon</i> dengan baik					
3. Mengkoordinasikan siswa untuk mempelajari soal					
a. Memberikan soal kepada siswa					
b. Menyampaikan langkah-langkah dalam mengerjakan soal					
4. Mengkoordinasikan siswa untuk mengerjakan soal					
a. Merangsang siswa agar dapat mengerjakan soal					
5. Mengkoordinasikan siswa untuk membuat hipotesis					
a. Merangsang siswa agar mampu membuat hipotesis					
6. Mengkoordinasikan siswa untuk mempresentasikan hasil jawaban mereka					
a. Mengarahkan siswa agar mempresentasikan hasil kerja kelompok/individu ke depan kelas					
7. Menentukan respon atas hasil presentasi siswa					
1. Menyampaikan jika respon yang diberikan siswa berhubungan/ tidak berhubungan pada soal					

(Sumber: Diolah oleh peneliti)

1. Uji Prasyarat

Sebagai prasyarat analisis data yang diperoleh dari lembar validasi instrumen observasi aktivitas belajar siswa, lembar validasi instrumen observasi keterlaksanaan pembelajaran peneliti dengan implementasi animasi *powtoon*, lembar validasi RPP siklus I, lembar validasi RPP siklus II, lembar validasi instrumen pre-test dan lembar validasi instrumen post-test, yang dilakukan dengan validitas konstruk oleh 3 dosen ahli yaitu 1). Dr. Sanggam Pardede, SE., M.Pd,

2). Surya Darma Pardede, S.Pd., MM, 3). Dr. Dearlina Sinaga, SE., MM. Hasil validitas konstruk yang diperoleh disajikan dalam tabel dibawah ini.

Kriteria kevalidan lembar observasi

Interval	Penilaian	Kriteria kevalidan lembar observasi
$3,25 \leq RV \leq 4$	A	Sangat Valid
$2,5 \leq RV < 3,25$	B	Valid
$1,75 \leq RV < 2,5$	C	Kurang Valid
$1 \leq RV < 1,75$	D	Tidak Valid

Tabel 3.4 Hasil Validasi Instrumen Penelitian

No	Lembar Validasi	Hasil	Penilaian
1	Instrumen Observasi Aktivitas Belajar Siswa	3.52	A
2	Instrumen Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Peneliti Dengan Implementasi Animasi <i>Powtoon</i>	3.62	A
3	RPP Siklus I	3.57	A
4	RPP Siklus II	3.66	A
5	Instrumen Pre-Test	3.54	A
6	Instrumen Post-Test	3.54	A

(Sumber: Diolah Oleh Peneliti)

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian. Analisis data merupakan penyelesaian data dalam pengumpulan dan pengelompokan data yang bertujuan untuk menemukan informasi yang akan dijadikan sebagai dasar pengambilan keputusan dari suatu permasalahan. Pada analisis data terdapat beberapa tahap yang akan dilakukan sebagai berikut:

3.9.1 Analisis Data Hasil Belajar

Data hasil belajar siswa dianalisis dengan menggunakan kriteria ketuntasan minimum yang ditetapkan sekolah dan mengetahui gambaran tentang hasil belajar siswa, maka seorang siswa dikatakan telah mencapai kompetensi jika siswa

memperoleh nilai 70 dan kelas dinyatakan tuntas jika 75% dari jumlah keseluruhan siswa mencapai KKM yang telah ditetapkan. Untuk menghitung daya serap siswa secara individu digunakan rumus sebagai berikut:

1. Daya Serap

Untuk menghitung daya serap masing-masing siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$DS = \frac{\text{Jumlah siswa yang memenuhi KKM}}{\text{Jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

(Arikunto,2015)

Keterangan:

DS = Daya Serap

Dengan Kriteria:

$0\% \leq DS \leq 75\%$ Siswa telah tuntas belajar

$75\% \leq DS \leq 100\%$ Siswa belum tuntas belajar

Dari uraian tersebut dapat diketahui siswa yang tuntas dalam pembelajaran dan siswa yang tidak tuntas dalam pembelajaran. Selanjutnya dapat diketahui ketuntasan secara keseluruhan dengan rumus sebagai berikut:

$$D = \frac{X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

D : Persentase ketuntasan

X : Jumlah siswa tuntas

N : Jumlah seluruh siswa

Berdasarkan ketuntasan belajar, jika kelas tersebut telah terdapat 75% siswa yang telah mencapai daya serap, maka ketuntasan keseluruhan telah terpenuhi.

3.9.2 Analisis Data Hasil Observasi

1. Observasi Aktivitas Belajar Siswa

1. Kriteria Skor

1. Skor 1 : Tidak pernah melakukan (0)
2. Skor 2 : Dilakukan namun jarang (1 kali- 2 kali)
3. Skor 3 : Sering dilakukan (3 kali)
4. Skor 4 : Sangat sering dilakukan (4 kali atau lebih)

2. Kriteria Penilaian

- 24 – 28 : Sangat Aktif (A)
- 19 – 23 : Aktif (B)
- 14 – 18 : Cukup Aktif (C)
- 9 – 13 : Aktif (D)

3. Persentase Peran Aktif Siswa

$$\text{Persentase peran aktif siswa} = \frac{\sum X}{\sum N} \times 100\%$$

Dimana: $\sum X$: Jumlah skor yang diperoleh

$\sum N$: Jumlah seluruh siswa

Pedoman yang digunakan untuk melihat tingkat keaktifan siswa dapat dilihat sebagai berikut:

- | | | |
|----------------|-----------------------------------|------|
| 0% < x ≤ 20% | : Peran Aktif siswa sangat rendah | (SR) |
| 20% < x ≤ 40% | : Peran aktif siswa rendah | (R) |
| 40% < x ≤ 60% | : Peran aktif siswa cukup | (C) |
| 60% < x ≤ 80% | : Peran aktif siswa tinggi | (T) |
| 80% < x ≤ 100% | : Peran aktif siswa sangat tinggi | (ST) |

2. Observasi Aktivitas Keterlaksanaan Pembelajaran Peneliti

Petunjuk Jumlah Skor

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah Skor yang Didapat}}{\text{Jumlah Skor Maksimal}} \times 100$$

Interval Nilai

Interval Nilai	Kategori	Interpretasi
4	A	Sangat Berkualitas
3-3,9	B	Berkualitas
2-2,9	C	Cukup Berkualitas
1-1,9	D	Kurang Berkualitas

c. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas dikatakan berhasil dengan adanya peningkatan aktivitas dan nilai hasil belajar siswa setiap siklusnya.

1. Indikator keberhasilan hasil belajar siswa mencapai 75% dari jumlah siswa yang mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM).
2. Indikator keberhasilan perbaikan aktivitas siswa yang diasumsikan “baik”.
3. Guru sudah menjalankan pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan ketentuan yang ada.