

BAB 2

TINJAUAN TEORITIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Teori Belajar

Sudjana (1987:28) Belajar bukan sekedar menghafal, dan ingat. Belajar merupakan proses yang ditandai dengan adanya perubahan-perubahan yang ada pada diri seseorang. Yuberti (2014:52) Menurut teori belajar kognitif, belajar hanya melibatkan hubungan antara rangsangan dan tanggapan, dan belajar adalah proses berpikir yang kompleks. Pengetahuan yang ada dapat menentukan hasil belajar. Model pembelajaran kognitif menyatakan bahwa perilaku manusia ditentukan oleh pengenalan dan pemahaman kondisi yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran. Belajar adalah perubahan persepsi dan pemahaman dan tidak selalu dianggap sebagai perilaku yang terlihat.

Slavin (2009) dalam Suranto (2015:49) teori belajar kognitif pada hakikatnya berlangsung terhadap pikiran manusia dan alat yang membantu orang menggunakan pikiran mereka secara efektif untuk belajar, mengingat, dan menggunakan pengetahuan. Nurjan (2015:60) Teori belajar kognitif berfokus pada bagaimana fungsi kognitif individu dapat dikembangkan dan dipelajari secara optimal. Faktor kognitif dalam teori belajar kognitif merupakan faktor utama yang dikembangkan oleh guru dalam kegiatan belajar mengajar.

2.1.2 Pembelajaran Sejarah

Madjid dan Wahyudhi (2014:1) Sejarah merupakan pengalaman hidup manusia di masa lampau dan akan berlanjut dalam kehidupan manusia. Tujuan dari pembelajaran sejarah adalah agar masyarakat bisa memperbaiki kehidupannya di masa yang akan datang. Mempelajari

sejarah merupakan perwujudan dari tanggungjawab manusia akan hal yang telah dilakukan dan untuk kehidupan kedepannya agar lebih baik.

Menurut Sapriya (2012) dalam Mustika, Sumardi & dkk (2017:4) Pelajaran sejarah adalah bidang ilmu yang mempelajari asal usul, perkembangan dan peran masyarakat di masa lalu serta memuat nilai kearifan yang bisa untuk digunakan melatih kecerdasan, sikap, dan kepribadian peserta didik. Pembelajaran sejarah mempunyai peranan penting dalam membentuk watak, sikap, dan perkembangan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan, intelektualitas, penghargaan terhadap perjuangan bangsa, dan nasionalisme.

Mustika, Sumardi & dkk (2017:6) Pembelajaran sejarah penting dalam pembentukan kepribadian, karena pendidikan sejarah mempunyai implikasi strategis dalam pembentukan karakter bangsa yang bermartabat dan peradaban yang bermartabat, serta membentuk manusia yang berjiwa kebangsaan dan cinta tanah air. Pelajaran sejarah diharapkan bisa menumbuhkan kesadaran, pengetahuan dan nilai-nilai tentang lingkungan tempat diri dan bangsa berada. Materi pelajaran sejarah dapat membuka potensi siswa untuk lebih memahami nilai-nilai negara yang telah diperjuangkan, dibudayakan dan disesuaikan dengan masa kini.

Adapun karakteristik pembelajaran sejarah dalam Heri Susanto (2014:59-60) antara lain:

1. Pelajaran sejarah mengajarkan kesinambungan dan perubahan
2. Belajar sejarah mengajarkan jiwa waktu
3. Pelajaran sejarah dalam urutan kronologis
4. Belajar sejarah pada hakikatnya mengajarkan tentang perilaku manusia.

2.1.3 Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Sadiman (2002) pada i gede wawan sudatha, i made teguh. (2015: 2) Pelajaran sejarah mengajarkan kesinambungan dan perubahan Kata “media” berasal dari bahasa Latin dan merupakan jamak dari kata “medium” secara harfiah berarti “perantara atau rujukan”. Media adalah mediasi atau penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Semua media berbentuk fisik, termasuk berita dan informasi berupa buku, film, kaset, dan sebagainya. Media merupakan bagian sumber belajar atau peralatan fisik yang dapat digunakan untuk belajar dan mendorong siswa dalam belajar.

Menurut Anderson (1987) pada Sukiman (2012:28) media pembelajaran adalah media yang diharapkan dapat terciptanya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa. Jennah (2009:2) Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan materi pembelajaran, merangsang perhatian, pikiran, dan emosi siswa selama kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pengertian media pembelajaran diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu atau benda fisik ataupun non fisik yang bisa digunakan sebagai penyampaian materi pelajaran agar belajar menjadi efisien, tidak membosankan dan merangsang siswa untuk belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Secara khusus, media visual menunjukkan bahwa media pendidikan memiliki empat fungsi: fungsi perhatian, fungsi emosional, fungsi kognitif, dan fungsi kompensasi. Fitur Media Attention merupakan tugas inti yang menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk fokus pada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau terkait dengan topik teks. Seringkali, pada awal belajar, siswa tidak tertarik pada mata pelajaran yang disukainya dan oleh karena itu tidak memperhatikannya. Gambar media yang diproyeksikan melalui overhead projector (OHPs) dapat mendapatkan perhatian mereka dan fokus pada pelajaran yang mereka ambil. Ini memberi Anda lebih banyak kesempatan untuk menyimpan dan mengingat isi pelajaran. Fungsi emosional media visual terlihat pada kesenangan siswa dalam belajar dan membaca teks bergambar. Fungsi kognitif media visual dapat dilihat dari temuan peneliti yang menunjukkan bahwa simbol atau gambar visual memfasilitasi pemahaman dan tujuan memori dari pesan yang terkandung dalam gambar. Fitur kompensasi media pembelajaran dapat ditemukan dalam hasil penelitian media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks dan membantu siswa yang tidak melek huruf mengatur dan mengingat informasi dalam teks. Oleh karena itu, fungsi media pembelajaran adalah mengorganisasikan siswa yang lemah dan lamban untuk menerima dan memahami isi pelajaran tekstual atau verbal.

d. Kegunaan Media Pembelajaran

Menurut Sudjana & Rifai (1992) dalam, Sukiman (2012: 43) mengusulkan untuk menggunakan media pembelajaran dalam proses siswa, yaitu:

- A. Kelas akan lebih menarik, perhatian siswa akan meningkat, dan motivasi belajar akan terus meningkat.
- B. Makna materi akan lebih jelas dan siswa akan dapat lebih memahami dan memperoleh serta mencapai tujuan belajarnya.
- C. Tidak hanya komunikasi lisan yang dilakukan oleh guru, tetapi juga diversifikasi metode pengajaran, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- D. Siswa dapat terlibat dalam kegiatan belajar lebih banyak dengan mendengarkan tidak hanya penjelasan guru, tetapi juga kegiatan lain seperti observasi dan demonstrasi.

e. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Sukiman (2012:44) Rudy Bretz mengklasifikasikan media berdasarkan unsur-unsur utamanya: suara, penglihatan (berupa gambar, garis, dan simbol), dan gerakan. Bretz juga membedakan antara media penyiaran (telekomunikasi) dan media rekaman (recording). Menurut taksonomi Bretz, media dibagi menjadi delapan kategori: a) media audiovisual bergerak, b) media audiovisual diam, c) media audio setengah bergerak, d) media visual bergerak, e) media visual diam, f) media semi-mobile, g) media audio dan h) media cetak.

f. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Nana Sudjana & Ahmad Rifai (1997) pada Sukiman (2012: 50) kriteria media pembelajaran yang akan dipilih oleh guru yaitu:

- a. Ketepatan tujuan/kemampuan yang ingin dicapai. Pilihan media umumnya didasarkan pada tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam satu atau kombinasi dua atau tiga bidang kognitif, emosional, dan psikomotorik. Tujuan/kemampuan tersebut dapat digambarkan dalam bentuk tugas yang diselesaikan siswa.
- b. Ketepatan untuk mendukung isi pelajaran yang berupa fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, seperti film dan grafik, memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan proses serta keterampilan yang berbeda diperlukan untuk memahaminya. Untuk mendukung proses pembelajaran secara efektif, media perlu disesuaikan dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan intelektual siswa. Misalnya, televisi cocok untuk menampilkan proses dan transformasi yang membutuhkan manipulasi ruang dan waktu.
- c. Kemampuan guru untuk menggunakannya. Ini adalah salah satu kriteria utama. Guru harus bisa menggunakannya, apapun medianya. Proyektor transparansi (OBP), proyektor slide dan film, komputer, dan perangkat canggih lainnya tidak penting jika guru tidak dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas dan hasil belajar.
- d. Memiliki waktu untuk menggunakannya agar media dapat membantu siswa selama proses pembelajaran.

Pemilihan media pembelajaran hendaknya sesuai dengan tingkat berpikir siswa agar siswa dapat memahami makna yang terkandung dalam media tersebut.

2.1.4 Powtoon

2.1.4.1 Pengertian E-Learning

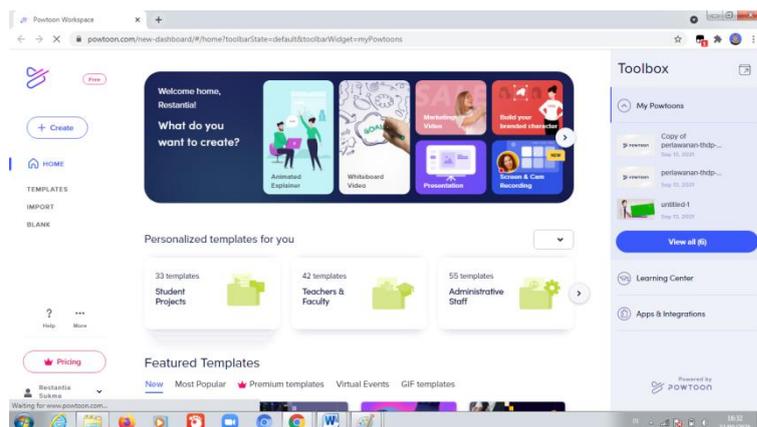
Penemuan internet telah mengubah citra dunia yang bersifat lokal menjadi global. Internet telah menjawab pertanyaan masalah jarak dan waktu untuk berkomunikasi dan penyebaran informasi sehingga waktu yang diperlukan menjadi lebih cepat. Siapapun, dimanapun bisa dengan mudah mengakses berbagai informasi dari seluruh dunia melalui jaringan internet. Dunia pendidikan telah dimudahkan untuk mengakses materi dari berbagai sumber melalui internet. Internet memudahkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dengan adanya *e-learning* yang merupakan pembelajaran jarak jauh melalui internet. Pada masa pandemi saat ini *e-learning* sangat membantu untuk menciptakan pembelajaran jarak jauh yang menarik dari internet.

Ratna (2013:83) E-learning adalah proses pendidikan atau pembelajaran yang menggunakan perangkat elektronik untuk mengembangkan, mengimplementasikan, mengevaluasi, dan memfasilitasi proses belajar mengajar yang berfokus pada pembelajar, interaktif, kapan saja, di mana saja. Pembelajaran *e-learning* sangat berperan penting dalam kondisi sekarang ini. Adanya pandemi covid 19 ini, kegiatan pembelajaran diubah menjadi pelajaran jarak jauh karena adanya kebijakan pemerintah yaitu *social distancing* dan pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan bantuan *e-learning*.

2.1.4.2 Powtoon

Pada masa pandemi ini pembelajaran jarak jauh yang dilakukan menuntut guru agar dapat menggunakan dan meningkatkan penguasaan media digital. Perkembangan teknologi yang sangat pesat dan banyaknya media pembelajaran sangat mempermudah pembelajaran jarak jauh, misalnya dengan inovasi media pembelajaran Powtoon. Powtoon sebagai media pembelajaran dapat digunakan di semua mata pelajaran sekolah. Powtoon dapat digunakan sebagai media pembelajaran dengan cara yang menarik agar siswa tidak bosan dengan materi yang diberikan oleh gurunya.

Kholilirrohmi pada Anggita (2020:48) powtoon adalah aplikasi web online yang digunakan sebagai pembuat presentasi dengan berbagai fitur animasi yang sangat menarik seperti efek animasi tulisan tangan, animasi kartun, berbagai jenis efek transisi yang jelas, dan pengaturan timeline yang sederhana. Dengan semua sistem dalam satu layar, dapat dengan mudah mengambil gambar dengan Powtoon. Aplikasi Powtoon juga dapat ditekankan oleh guru dan siswa.



Gambar 2.1: halaman *home* powtoon

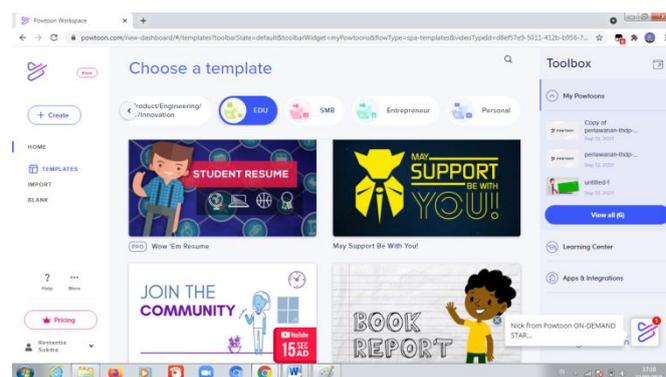
Berbagai Fitur pada aplikasi powtoon misalnya kita akan membuat presentasi kita dapat membuat dalam bentuk *slide* dan dapat menambahkan gambar, karakter, animasi, transisi, latar belakang, dan

masih banyak lagi yang membuat tampilan *slide* unik. Banyak template yang disediakan oleh powtoon misalnya pendidikan, bisnis, tutorial dan statistik. Powtoon juga dapat mengimpor gambar dan MP3 atau memilih efek suara yang telah disediakan.

Hasil pembuatan slide video pada powtoon dapat dibagikan dengan siapapun melalui *upload* YouTube, Facebook, dan lainnya. Powtoon juga dapat menyimpan presentasi animasi sebagai PDF atau file Power Point. Hasil powtoon juga dapat langsung dibagikan melalui YouTube.

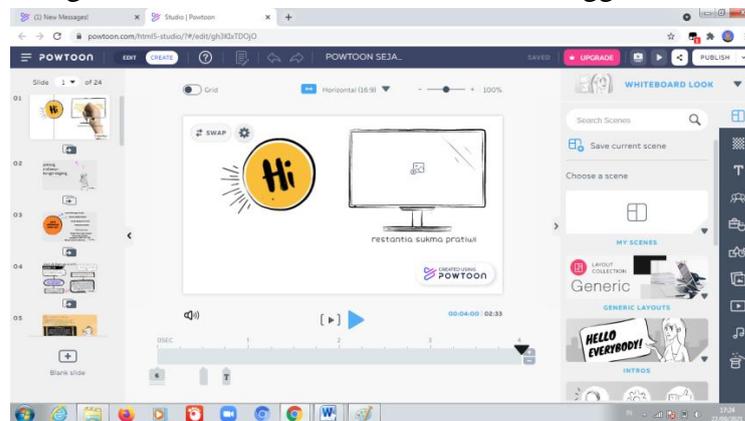
Adapun langkah-langkah dalam pembuatan media pembelajaran pada powtoon, yaitu sebagai berikut:

1. Masuk pada Google, ketik powtoon di kolom Search, lalu pilih www.powtoon.com
2. Setelah muncul halaman awal powtoon dan klik login, kalian dapat memilih template yang disediakan gratis dan cocok dengan video animasi yang akan dibuat



Gambar 2.2: Tampilan *template*

3. Tampilan template aplikasi pembuatan presentasi, kalian dapat mengedit video hingga selesai



Gambar 2.3: Hasil presentasi

- Sisi kanan pada gambar tersedia fitur *character*, *text effect*, *animation*, *props*, dan *background*
- Untuk mengubah kalimat, klik kalimat yang akan di edit, jika ingin menambahkan efek pada tulisan klik *text effect*
- Timeline* berguna untuk mengatur kapan suatu objek bergerak dan berhenti
- Lihat video dan edit jika tidak sesuai
- Simpan video

Media pembelajaran Powtoon juga memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan dalam pembuatan Powtoon. Kelebihan yang dimiliki media powtoon yaitu: Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu rumit dan mudah untuk dipahami oleh siswa, kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu dapat ditampilkan kembali lewat rekaman video atau foto secara verbal.

Menurut Nina Fitriyani (2019:107) kelebihan media powtoon antara lain:

- Penggunaan praktis, mudah diakses dengan website tanpa mengunduh aplikasi terlebih dahulu

- b. Terdapat berbagai pilihan *template background* sehingga dalam lembar kerja hanya menyisipkan gambar, teks, dan video yang ingin dijadikan materi ajar
- c. Terdapat konten animasi, tulisan, dan transition effect
- d. Tampilan unik, menarik, dimanis, dan interaktif
- e. Dapat disimpan dalam format MPEG,MP4,AVI atau langsung dibagikan melalui Youtube
- f. Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar video dan audio.

Berdasarkan penjelasan kelebihan dari media powtoon diatas, ada beberapa manfaat media powtoon yang bisa mempermudah pembelajaran di sekolah. Media powtoon juga dapat mempermudah guru dalam memberikan materi karena banyak fitur yang dapat digunakan didalam media powtoon.

Kekurangan media powtoon antara lain:

- a. Merupakan software online yang membutuhkan internet untuk pembuatannya
- b. Durasi yang terbatas
- c. Untuk menyimpan membutuhkan internet dengan kecepatan yang stabil.

2.1.5 Hasil Belajar

Hasil belajar adalah prestasi yang telah dicapai siswa melalui pre-test dan post-tests oleh guru. Capaian merupakan hasil yang dicapai sebagai hasil dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Menurut Slamteo (2003) dalam Sinar (2018:21), kegiatan belajar merupakan hal yang sangat penting. Berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan

pendidikan tergantung pada bagaimana proses belajar yang dialami oleh siswa.

Sinar (2018:22) Hasil belajar adalah hasil seseorang setelah menyelesaikan pembelajaran mata pelajaran yang ditentukan dengan ujian berupa hasil belajar. Penyelesaian pembelajaran dapat berupa subtopik tes atau hasil subtopik ganda, yang merupakan hasil usaha nyata untuk mencapai hasil belajar dengan penuh tanggung jawab. Menurut Harun Rasyid & Mansyur (2008) pada Sinar (2018:22), hasil belajar tidak lepas dari penilaian kelas yang terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran. Evaluasi dapat dilakukan secara resmi ataupun tidak resmi, baik di dalam ataupun di luar kelas. Evaluasi kelas dilakukan dengan berbagai cara, termasuk ujian tertulis dan tugas siswa.

2.2 Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilaksanakan adalah mengenai Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Terhadap Hasil Belajar (Quasi Eksperimen pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Perang Melawan Kolonialisme dan Imperialisme di Kelas XIMIPA 3 SMA Negeri 1 Sidareja Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/ 2022) yang memiliki beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini.

Hal ini berdasarkan penelitian Cici Asmiarti, Agus Sastrawan, dan Astrini Eka Putri (2020) yang berjudul “Dampak Penggunaan Media Powtoon Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah di Kelas X MAN2 Pontianak”. Ini akan lebih beragam dari sebelumnya dan, tentu saja, meningkatkan hasil belajar siswa. Dikarenakan permasalahan yang dihadapi dapat mempengaruhi hasil belajar yang kurang optimal, peneliti masih memilih media yang dapat digunakan dalam kondisi pembelajaran normal atau online dan disesuaikan dengan perkembangan teknologi modern. Untuk membantu peneliti menggunakan media Powtoon sebagai media

pembelajaran untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mereka hadapi mengenai hasil belajar siswa. Berdasarkan penelitian tentang pengaruh penggunaan media Powtoon terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah kelas X MAN 2 Pontianac, penulis menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa meningkat setelah menggunakan media pembelajaran Powtoon. Penggunaan media pembelajaran Powtoon juga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas XMAN 2 Pontianak pelajaran sejarah dan berpengaruh signifikan terhadap pembelajaran sejarah Kelas XMAN 2 Pontianak.

Berdasarkan hasil penelitian Syahrul Fajar, Cipi Riyan, Nadia Hanomun (2017) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu” hasil penelitiannya menunjukkan Ketika peneliti melakukan observasi ke SMP Negeri 25 Kota Bandung salah seorang guru IPS disekolah tersebut mengungkapkan bahwa saat ini masih banyak guru yang merasa bingung dalam menggunakan berbagai perangkat lunak (Software) pengolah media pembelajaran berbasis teknologi dan informasi (TIK) yang ada saat ini seperti Adobe Flash, Articulate, Auto Desk 3D Maker, yang dalam menggunakan Software-Software tersebut diperlukan suatu keahlian secara khusus. Dengan menggunakan media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan perangkat lunak Powtoon secara online tersebut, kita dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk presentasi yang lebih menarik dan modern, karena media presentasi dapat dibuat dengan berbagai efek animasi kartun yang sangat unik dan menarik, selain itu kita juga dapat menggabungkan berbagai gambar, teks, audio, video, serta berbagai data lainnya yang diperlukan dalam proses penyampaian materi pembelajaran kepada siswa. Jadi adanya upaya tersebut diharapkan kualitas proses pembelajaran akan menjadi meningkat dan siswa dapat termotivasi untuk belajar dan mempelajari materi pembelajaran yang

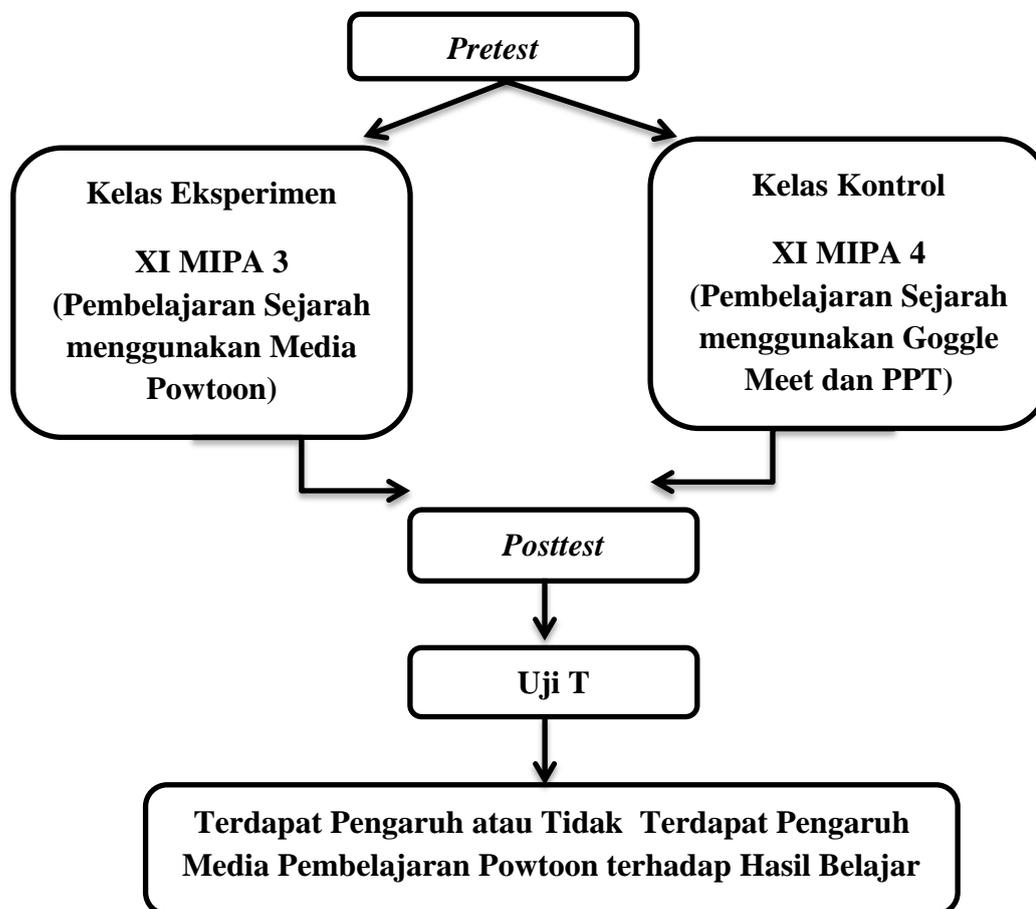
akan disampaikan oleh guru sehingga capaian hasil belajar siswa pun akan menjadi lebih baik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa ranah kognitif yang signifikan antara siswa yang belajar di media Powtoon dan siswa yang belajar IPS terpadu di SMP dengan media Microsoft Power Point 2016. Hal ini dilakukan untuk menangkap rata-rata skor hasil belajar kognitif siswa kelas eksperimen yang belajar dengan media Powtoon dibandingkan dengan menangkap rata-rata skor hasil belajar kognitif siswa kelas kontrol yang belajar dengan PPT.

2.3 Kerangka Konseptual

Untuk mempermudah suatu penelitian maka diperlukan kerangka konseptual yang bertujuan membuat arah penelitian jelas dan terarah. Kerangka konseptual penelitian adalah hubungan antara suatu konsep yang bermasalah yang diteliti dengan yang lain. Kerangka konseptual ini digunakan untuk mengaitkan atau menggambarkan topik yang digunakan sebagai dasar penelitian yang diperoleh dalam pencarian literatur yang terhubung garis sesuai dengan variabel yang diteliti.

Media powtoon digunakan sebagai media pembelajaran yang disajikan berbentuk video animasi untuk menyampaikan informasi untuk lebih mudah dipahami oleh siswa dalam pembelajaran sejarah. Kerangka konseptual pada penelitian ini digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. 4 Kerangka Konseptual

2.4 Hipotesis Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

2.4.1 Hipotesis Penelitian

Sugiyono (2017:63) Hipotesis yaitu jawaban sementara pada masalah penelitian, yang dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam kalimat pernyataan. Gay & Deihel (1992) dalam Siyoto & Sodik (2015:56) hipotesis merupakan jawaban sementara pada masalah yang masih bersifat praduga karena masih harus dibuktikan kebenarannya.

Hipotesis penelitian ini adalah terdapat Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Materi Perang Melawan

Kolonialisme dan Imperialisme di Kelas XIMIPA 3 SMA Negeri 1 Sidareja Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/ 2022.

2.4.2 Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada diatas, maka dapat diuraikan menjadi beberapa pertanyaan penelitian, yaitu:

1. Bagaimana implementasi powtoon terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Materi Perang Melawan Kolonialisme dan Imperialisme di Kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Sidareja Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/ 2022?
2. Apakah terdapat pengaruh media pembelajaran powtoon terhadap hasil belajar pada mata pelajaran Sejarah Materi Perang Melawan Kolonialisme dan Imperialisme di Kelas XI MIPA 3 SMA Negeri 1 Sidareja Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/ 2022?