

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hakikat Media Pembelajaran

1. Pengertian Media pembelajaran

Media, bentuk jamak dari (*medium*), merupakan saran komunikasi. Berasal dari bahasa Latin *medium* (antara), istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi antara sebuah penerima. Enam kategori dasar media adalah teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulative*) (benda-benda), dan orang-orang (Suryadi, 2020: 13-14).

Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Tafonao, 2018:103). Menurut Djamarah (2006:233) mengemukakan kata media berasal dari bahasa Latin merupakan bentuk jamak dari *medium* secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan yang disampaikan.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Pesan atau informasi yang disampaikan

melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu gabungan beberapa alat indera mereka (Sadiman, 2014: 28).

Selanjutnya Jalinus & Ambiyar (2016:4) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut *software* dan *hardware* yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/di luar kelas) menjadi lebih efektif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.

2. Fungsi media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran, menurut Sumiharsono dkk, (2017 : 11) yaitu:

- a. Penggunaan media belajar dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
- b. Penggunaan media belajar merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar.

- c. Media belajar dalam pengajaran penggunaannya integral dengan tujuan dan misi pelajaran.
- d. Media belajar dalam pengajaran bukan semata-mata alat hiburan atau bukan sekedar pelengkap.
- e. Media belajar dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru, dan
- f. Penggunaan media belajar dalam pengajaran diutamakan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

Selanjutnya menurut Lisiswanti dkk, (2015:103) fungsi media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Membangkitkan minat dan motivasi
- b. Mengurangi verbalitas
- c. Sebagai penyalur informasi
- d. Sebagai *gain attention*
- e. Mengaktifkan mahasiswa pada saat belajar (*active learning*)
- f. Memberi dorongan terhadap siswa
- g. Meningkatkan retensi pengetahuan dalam pembelajaran

Dengan demikian dapat disimpulkan fungsi dari media pembelajaran yaitu sebagai alat mengajar yang mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang diciptakan oleh guru.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Satrianawati (2018:9) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu :

- a. Memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran.
- b. Konsep materi mudah dipahami konkret medianya, konkrit pemahamannya.
- c. Memiliki waktu yang lebih banyak dalam mempelajari materi dan menambah materi yang relevan.
- d. Membangkitkan minat belajar siswa.
- e. Multi-Aktif.
- f. Lebih mendalam dan utuh.

Encyclopedia of Educational Research, nilai atau manfaat media pendidikan adalah sebagai berikut :

- a. Meletakkan dasar-dasar yang kongkret untuk berfikir sehingga mengurangi verbalitas
- b. Memperbesar perhatian siswa
- c. Meletakkan dasar yang penting untuk perkembangan belajar oleh karena itu pelajaran lebih mantap
- d. Memberikan pengalaman yang nyata
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinu
- f. Membantu tumbuhnya pengertian dan dengan demikian membantu perkembangan bahasa

- g. Memberikan pengalaman yang tidak diperoleh dengan cara yang lain
- h. Media pendidikan memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara guru dan murid
- i. Media pendidikan memberikan pengertian atau konsep yang sebenarnya secara realita dan teliti
- j. Media pendidikan membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar (Umar, 2014 : 138-139).

Berdasarkan uraian teori manfaat media pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam penyampaian materi dan menjadikan pembelajaran lebih efektif sehingga dapat meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik. Manfaat lain yaitu pembelajaran dapat lebih menarik dan tidak membosankan karena pembelajaran dilakukan secara interaktif antara pendidik dan peserta didik.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Beberapa jenis media pembelajaran menurut Rahma (2019:89-90) yang dapat di gunakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran sebagai berikut:

- a. Media Visual Diam

Media visual diam adalah media cetakan dan grafis. Didalam proses belajar mengajar paling banyak dan paling sering digunakan. Media ini termasuk kategori media visual non proyeksi yang berfungsi untuk

menyalurkan pesan dari pemberi ke penerima pesan (dari guru kepada siswa). Pesan yang dituangkan dalam bentuk tulisan, huruf-huruf, gambar-gambar dan symbol-simbol yang mengandung arti disebut “media grafis”. Media ini termasuk media yang relatif murah dalam pengadaannya bila ditimbang dari segi biaya, macam-macam media grafis adalah gambar/foto, diagram, bagan, poster, media cetak, buku.

b. Media Display

1) Papan Tulis/*White Board*

Salah satu media penyajian untuk proses belajar mengajar adalah “papan tulis, dan *white board*”. Kedua media ini dapat dipakai untuk menyajikan tulisan-tulisan, sket-sket gambar dengan menggunakan kapur/spidol *white board* baik yang berwarna maupun tidak berwarna. Maksud dari warna tersebut adalah agar tulisan lebih jelas, menarik, dan dapat berkesan bagi peserta didik yang akan menerimanya.

2) Papan Flanel

Papan flanel adalah media visual yang efektif yang menyajikan pesan-pesan tertentu kepada sasaran didik. Papan berlapis kain flanel ini dapat dilipat sehingga praktis. Gambar-gambar yang akan disajikan dapat dipasang dan dilepas dengan mudah, sehingga dapat dipakai berkali-kali.

3) Flip Chart

Peta/flip chart adalah lembaran kertas yang berisikan bahan pelajaran, yang tersusun rapi dan baik. Penggunaan ini adalah salah satu cara guru dalam menghemat waktunya untuk menulis di papan tulis.

c. Gambar Mati yang Diproyeksikan

Dengan menggunakan proyektor, informasi yang akan disampaikan dapat diproyeksikan ke layar, sehingga informasi berupa: tulisan, gambar, bagan akan menjadi lebih besar dan lebih jelas dilihat oleh siswa, yang dimaksud gambar mati (*still picture*) adalah berupa: gambar, foto, diagram, tabel, ilustrasi dll, baik berwarna hitam maupun putih yang relative berukuran kecil, agar gambar tersebut dapat dilihat atau disaksikan dengan jelas oleh seluruh siswa didalam kelas dengan jalan diproyeksikan ke suatu layar (*screen*)

Pada dasarnya OPH/OHT berguna untuk memproyeksikan transparan ke arah layar yang jaraknya relatif pendek, dengan hasil gambar/tulisan yang cukup besar. Proyektor ini direncanakan dibuat untuk dapat digunakan oleh guru di depan kelas dengan penerangan yang normal, sehingga tetap terjadi komunikasi antara guru dengan siswa.

Arsyad (2014:31) mengklasifikasikan media atas empat kelompok yaitu :

- a. Media hasil teknologi cetak
- b. Media hasil teknologi audio-visual
- c. Media hasil teknologi berbasis komputer, dan
- d. Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer.

Sedangkan menurut Pakpahan, dkk (2020 : 5-6) media pada dasarnya terdiri dari tiga unsur utama yaitu: suara, *visual* dan gerak. Walaupun demikian berbagai klasifikasi terhadap media telah dilakukan. Hal ini terjadi karena tiga unsur utama dari media dapat digabungkan menjadi berbagai jenis media yang lain. Media menurut bentuk informasi yang digunakan, media dapat dipisahkan menjadi beberapa kelompok:

- a. Media cetak (grafis, bahan cetak, koran, majalah, poster) .
- b. Media proyeksi diam (menggunakan *slide*, film).
- c. Media audio (menggunakan telepon, rekaman, *podcast*).
- d. Media penyiaran (radio, televisi, *live streaming* menggunakan internet).
- e. Film/Sinema (baik dalam bentuk rekaman, maupun media *streaming*)
- f. Internet (melalui *website*, *computer based learning and testing*).
- g. *Games* (permainan menggunakan *konsol*, computer, internet).

Berdasarkan uraian teori tentang jenis-jenis media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran terdiri dari media

cetak, media proyeksi diam, media audio, media penyiaran, film, internet, dan *games*.

B. Media Berbasis Animasi

1. Pengertian animasi

Animasi merupakan rangkaian gambar yang disusun berurutan atau dikenal dengan istilah *frame*. Satu *frame* terdiri dari satu gambar jika susunan gambar tersebut ditampilkan bergantian dengan waktu tertentu maka akan terlihat bergerak. Satuan yang dipakai adalah *frame per second* (*fps*). Misalkan animasi *diset 25 fps* berarti animasi tersebut terdiri dari 25 gambar dalam satu detik. Animasi bisa diartikan sebagai gambar yang membuat objek yang seolah-olah hidup, disebabkan oleh kumpulan gambar itu berubah beraturan dan bergantian ditampilkan. Objek dalam gambar bisa berupa tulisan, bentuk benda, warna atau *special effect* (Purnasiwi, dkk, 2013:55).

Menurut Pramudia, dkk (2016:27) animasi berasal dari kata “*to animate*” yang artinya membuat seolah-olah hidup dan bergerak. Animasi adalah film yang berasal dari gambar-gambar yang diolah sedemikian rupa hingga menjadi sebuah gambar bergerak dan bercerita. Animasi dibangun berdasarkan manfaatnya sebagai perantara atau media yang digunakan untuk berbagai kebutuhan, diantaranya animasi sebagai media hiburan, media presentasi, media iklan/promosi, media alat bantu, dan pelengkap suatu objek atau tampilan.

Menurut Yusa & Saputra (2016:2) mendefinisikan animasi adalah serangkaian gambar yang bergerak dengan cepat secara *continue* yang memiliki hubungan antara satu dan lainnya. Animasi komputer adalah seni membuat gambar bergerak dengan menggunakan komputer.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan animasi adalah media pembelajaran yang mampu menunjukkan suatu proses yang menampilkan gambar bergerak dan juga suara yang jelas terhadap suatu kejadian.

2. Jenis-jenis animasi

Jenis-jenis animasi menurut Afridzal (2018:286) disebutkan menjadi animasi *stop-motion*, animasi tradisional, animasi komputer berikut penjelasannya:

a. Animasi *Stop-motion* (*Stop Motion Animation*)

Animasi ini sering disebut *Claymation*, karena dalam perkembangannya animasi ini menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa objek (boneka atau lainnya) digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya adalah teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi.

b. Animasi Tradisional (*Traditional Animation*)

Animasi ini merupakan teknik animasi yang paling umum dikenal sampai saat ini, dinamakan tradisional karena teknik ini digunakan pada saat animasi pertama kali dikembangkan. Teknik ini sering disebut *cel animation* karena teknik pengerjaannya dilakukan pada *celluloid transparent* yang sekilas mirip sekali dengan *transparansi*. Pada pembuatannya gambar digerakan satu persatu. Dengan perkembangan teknologi komputer, pembuatan animasi tradisional ini telah dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dewasa ini teknik pembuatannya menggunakan komputer yang dikenal dengan istilah animasi 2 dimensi.

c. Animasi Komputer (*Computer Graphics Animation*)

Animasi ini keseluruhan dikerjakan dengan menggunakan komputer. Dari pembuatan karakter, mengatur gerakan “pemain” dan kamera, spesial efeknya semuanya dikerjakan dengan komputer. Dengan animasi komputer, hal-hal yang tidak mungkin dan lebih mudah. Perkembangan teknologi komputer saat ini, memungkinkan orang mudah membuat animasi. Animasi yang dihasilkan tergantung keahlian yang dimiliki dan *software* yang digunakan.

Karakter animasi sendiri sekarang telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi.

Karakter animasi sendiri sekarang telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana sekarang menjadi beberapa jenis animasi yaitu :

- a. Animasi 2D (2Dimensi), animasi 2D bisa disebut dengan film kartun. Kartun sendiri berasal dari kata *Cartoon*, yang artinya gambar yang lucu dan film kartun ini kebanyakan film yang lucu.
- b. Animasi 3D (3Dimensi), perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Animasi 3D adalah pengembangan animasi 2D. Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya.
- c. *Stop Motion Animation*, animasi ini juga dikenal sebagai *Claymation* karena animasi ini menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Meski namanya *clay* (tanah liat), yang dipakai bukanlah tanah liat biasa. Animasi ini memakai plastisin, bahan lentur seperti permen karet yang ditemukan pada tahun 1897. Tokoh-tokoh dalam animasi *clay* dibuat dengan memakai rangka khusus untuk kerangka tubuhnya, lalu kerangka tersebut ditutup dengan plasticin sesuai bentuk tokoh yang ingin dibuat
- d. Animasi Jepang (*Anime*), *anime* itulah sebutan tersendiri untuk film animasi di Jepang. *Anime* mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan Eropa (Fathun, 2020:89).

Berdasarkan uraian jenis-jenis animasi di atas, dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis animasi dapat berkembang seiring perkembangan jaman. Namun, ada jenis-jenis animasi yang berkembang hingga saat ini yaitu animasi *Stop Motion Animation*, animasi 3dimensi, animasi 2dimensi, dan animasi Jepang (*anime*).

3. Kelebihan dan kekurangan media animasi

Kelebihan dan kekurangan media animasi menurut Johari, dkk (2014:11):

a. Kelebihan media animasi

- 1) Memperkecil ukuran objek yang secara fisik cukup besar dan sebaliknya.
- 2) Memudahkan guru untuk menyajikan informasi mengenai proses yang cukup kompleks.
- 3) Memiliki lebih dari satu media yang *konvergen*, misalnya menggabungkan unsur audio dan *visual*.
- 4) Menarik perhatian siswa sehingga meningkatkan motivasi belajarnya.
- 5) Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
- 6) Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.

b. Kekurangan media animasi

- 1) Memerlukan biaya yang cukup mahal.
- 2) Memerlukan *software* khusus untuk membukanya.
- 3) Memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran.
- 4) Tidak dapat menggambarkan realitas seperti *video* atau fotografi

Menurut Yunita (2017:18-19) menjelaskan ada kelebihan dan kekurangan dari media animasi itu sendiri yaitu :

a. Kelebihan Media Animasi

Kelebihan media animasi dalam pembelajaran diantaranya adalah pengalaman lebih luas, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pembelajaran, interaksi yang lebih luas karena didalamnya terdapat animasi sehingga komunikasi antara guru dan siswa lebih interaktif.

b. Kelemahan Media Animasi

Kekurangan media animasi yaitu memerlukan kreatifitas dan keterampilan yang cukup memadai untuk mendesain animasi yang dapat secara efektif digunakan sebagai media pembelajaran, memerlukan *software*, khusus untuk membukanya, guru sebagai komunikator dan fasilitator harus memiliki kemampuan memahami siswanya, bukan memanjakannya dengan berbagai animasi pembelajaran yang cukup jelas tanpa adanya usaha belajar dari mereka

atau penyajian informasi yang terlalu banyak dalam satu frame cenderung akan sulit dicerna siswa.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa media animasi sebaiknya tetap diterapkan dalam proses pembelajaran agar dalam pembelajaran siswa semakin termotivasi dan tertarik dengan media animasi yang diberikan. Proses pembelajaran dengan menggunakan sebuah media pembelajaran berbasis animasi juga membantu siswa mengaitkan materi dengan kehidupan nyata siswa.

C. Powtoon

1. Pengertian *powtoon*

Aplikasi *powtoon* merupakan aplikasi yang terhubung internet atau *web apps online* yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi. Tampilannya berupa video yang berisi berbagai animasi-animasi yang dapat menarik siswa (Paksi dkk, 2020:5). Menurut Anjarsari, dkk (2020:42) menjelaskan *powtoon* merupakan aplikasi berbasis web online yang disediakan bagi pengguna untuk membuat presentasi animasi dengan fitur yang sangat menarik diantaranya animasi tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang mudah.

Powtoon adalah *web apps* berbasis IT yang bisa digunakan untuk membuat presentasi atau video animasi kartun dengan mudah. *Powtoon* terintegrasi dengan internet karena *powtoon* itu sendiri merupakan

aplikasi yang berada di dalam situs atau web sehingga pengguna dari *powtoon* harus menghubungkan internet sebelum membuka *powtoon*. *Powtoon* merupakan layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulis tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar membuat *powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Paparan yang memiliki *built-in* karakter kartun, model animasi dan benda-benda kartun lainnya membuat layanan ini sangat cocok digunakan untuk membuat media ajar khususnya untuk para pelajar yang suka dengan suasana santai dan non formal dalam pembelajaran di kelas (Massana, 2020:24).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan *powtoon* merupakan aplikasi yang bisa digunakan untuk membuat presentasi dan paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulis tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah.

2. Manfaat Powtoon

Manfaat media pembelajaran *powtoon* menurut Jatiningtias (2017:36) yaitu :

- a. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalitas (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)

b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya :

- 1) Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model, objek yang kecil dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar
- 2) Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*
- 3) Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
- 4) Objek yang terlalu kompleks (misanya mesin mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan
- 5) Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain

Berdasarkan penjelasan di atas, ada beberapa manfaat media *powtoon* yang bisa mempermudah pembelajaran di sekolah. Media *powtoon* bisa memberikan kemudahan untuk guru dalam memberikan materi karena banyak aplikasi yang digunakan untuk membuat media yang lebih menarik.

3. Kelebihan dan kekurangan *Powtoon*

a. Kelebihan *powtoon* menurut Fitriyani (2019:107)

- 1) Penggunaannya praktis, mudah diakses dengan website www.powtoon.com tanpa harus mendownload aplikasi
- 2) Terdapat banyak pilihan *template background* sehingga dalam lembar kerja hanya perlu menyisipkan gambar, teks, audio dan video yang ingin dijadikan materi ajar.
- 3) Tersedia konten animasi, *font*, dan *transition effect*.
- 4) Tampilan yang menarik, dinamis dan interaktif.
- 5) Dapat disimpan dalam format MPEG, MP4, AVI, atau langsung dishare di Youtube.
- 6) Berupa video pembelajaran yang dapat menggabungkan gambar video dan audio.

b. Kekurangan *powtoon* menurut Fitriyani (2019:107)

- 1) Merupakan *software online* yang memerlukan internet untuk membukanya.
- 2) Durasi yang terbatas.
- 3) Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas yang besar.
- 4) Bagi pengguna *powtoon* yang tidak berbayar hanya dapat mengekspor file ke yang memerlukan internet untuk membukanya.

- 5) Durasi yang terbatas.
 - 6) Untuk menyimpan memerlukan internet dengan kecepatan yang stabil karena hasil akhirnya berbentuk video yang memiliki kapasitas memori besar.
 - 7) Bagi pengguna *powtoon* yang tidak berbayar hanya dapat mengekspor file ke Youtube, bila ingin menyimpannya dapat mendownload file melalui Youtube.
- a. Kelebihan *powtoon* menurut menurut Yulia & Ervinalisa (2017:18)
- 1) interaktif dan memberikan umpan balik.
 - 2) Memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topik belajar.
 - 3) Memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar.
 - 4) *Powtoon* bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara mandiri.
 - 5) Video disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak mengurangi tingkat motivasi pengguna.
 - 6) Materi disajikan secara interaktif dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.
 - 7) Aplikasi yang digunakan dalam penyusunan multimedia interaktif *powtoon* sangat menarik sehingga produk yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, suara, dan musik yang lebih.

b. Kekurangan *powtoon* menurut Yulia & Ervinalisa (2017:18)

- 1) Hasil video yang dibuat menggunakan aplikasi *powtoon* harus melewati serangkaian proses yang sedikit rumit.
- 2) Pengoprasian media ini membutuhkan alat utama berupa laptop dan apabila digunakan sebagai media pembelajaran di kelas diperlukan LCD proyektor dan speaker untuk menghasilkan gambar dan suara yang maksimal.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan, ada beberapa kelebihan dan kekurangan media *powtoon* yaitu interaktif, penggunaanya praktis, tampilan menarik, memotivasi dan kekurangannya yaitu ketergantungan terhadap teknologi, keterbatasan fitur-fitur dalam *powtoon*.

D. Pembelajaran IPS

1. Pengertian pembelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan integrasi dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, yaitu: sosiologi, sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum, dan budaya. Ilmu pengetahuan sosial dirumuskan atas dasar realitas dan fenomena sosial yang mewujudkan satu pendekatan interdisipliner dari aspek dan cabang-cabang ilmu sosial di atas. Pelajaran IPS di SD mengajarkan konsep-konsep esensi ilmu sosial untuk membentuk subyek didik menjadi warga Negara yang baik. Istilah IPS mulai digunakan secara resmi di Indonesia sejak tahun 1975 adalah

istilah Indonesia untuk *Social Studies* di Amerika. Kita mengenal beberapa istilah seperti ilmu sosial, studi sosial, dan ilmu pengetahuan sosial (Susanto, 2014:6-7).

Menurut Siska (2016:7) mengatakan bahwa Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diajarkan pada peserta didik di tingkat sekolah dasar dan sekolah menengah tingkat pertama (SMP), mengkaji mengenai kehidupan manusia dan masyarakat, bersumber dari disiplin ilmu sosial.

Dapat disimpulkan IPS merupakan pembelajaran untuk membekali peserta didik memiliki kemampuan dasar berpikir logis dan kritis sehingga mampu memecahkan masalah, memahami nilai sosial, dan berkomunikasi.

2. Tujuan mata pelajaran IPS

Tujuan mata pelajaran IPS secara umum sebagaimana yang diungkapkan oleh Surahman & Mukminan (2017:5), yakni : untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat, kemampuan dan lingkungannya, serta sebagai bekal bagi siswa untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang lebih tinggi.

Secara umum tujuan pendidikan IPS pada tingkat SD untuk membekali peserta didik dalam bidang pengetahuan sosial, menurut Susanto (2014:31-32) yaitu:

- a. Pengetahuan sosial yang berguna dalam kehidupannya
- b. Kemampuan mengidentifikasi, menganalisis, dan menyusun alternatif pemecahan masalah nasional yang terjadi dalam kehidupan masyarakat
- c. Kemampuan berkomunikasi dengan sesama warga masyarakat dan berbagai bidang keilmuan serta bidang keahlian
- d. Kesadaran sikap mental yang positif dan keterampilan terhadap pemanfaatan lingkungan hidup yang menjadi bagian dari kehidupan tersebut
- e. Kemampuan mengembangkan pengetahuan dan keilmuan IPS sesuai dengan perkembangan kehidupan, masyarakat, ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Berdasarkan keterangan di atas maka dapat disimpulkan, tujuan pendidikan IPS adalah sebagai upaya untuk membina, dan membentuk kemampuan peserta didik yang menguasai pengetahuan sikap, nilai, dan kecakapan dasar yang dibutuhkan dalam kehidupan masyarakat.

3. Peristiwa Kedatangan Bangsa Barat

Rempah-rempah begitu melimpah di bumi Indonesia. Melimpahnya rempah-rempah dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat Indonesia. Namun, rempah-rempah yang begitu melimpah juga membuat bangsa-bangsa di Eropa berusaha untuk menguasai perdagangannya. Pada masa pemerintahan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia, datanglah orang-orang Eropa yang mengadakan pelayaran samudra. Kedatangan orang-orang

Eropa di Nusantara mula-mula disambut baik oleh bangsa Indonesia. Namun, ketika orang-orang Eropa itu berusaha menguasai Nusantara, mereka mendapat reaksi keras berupa perlawanan-perlawanan di berbagai daerah.

Mulai akhir abad XV, bangsa Eropa berusaha melakukan penjelajahan samudra. Bangsa Eropa yang pernah melakukan penjelajahan dan penjajahan di Indonesia dimulai oleh bangsa Portugis. Kapal mereka pertama kali mendarat di Malaka pada tahun 1511. Berikutnya ialah bangsa Spanyol yang mendarat di Tidore, Maluku pada tahun 1521. Kemudian, disusul oleh bangsa Inggris dan Belanda. Kapal-kapal Belanda pertama kali mendarat di Pelabuhan Banten pada tahun 1596.

Faktor-faktor pendorong penjelajahan samudra antara lain sebagai berikut:

a. Adanya keinginan mencari kekayaan (*gold*)

Kekayaan yang mereka cari terutama adalah rempah-rempah. Sekitar abad XV di Eropa, harga rempah-rempah sangat mahal. Hingga rempah-rempah semahal emas (*gold*). Mereka sangat membutuhkan rempah-rempah untuk industri obat-obatan dan bumbu masak.

b. Adanya keinginan menyebarkan agama (*gospel*)

Selain mencari kekayaan dan tanah jajahan, bangsa Eropa juga membawa misi khusus. Misi khusus tersebut adalah menyebarkan agama kepada penduduk daerah yang dikuasainya. Tugas mereka ini

dianggap sebagai tugas suci yang harus dilaksanakan ke seluruh dunia dan dipelopori oleh bangsa Portugis

c. Adanya keinginan mencari kejayaan (*glory*)

Di Eropa, ada sesuatu anggapan bahwa apabila suatu Negara mempunyai banyak tanah jajahan, Negara tersebut termasuk Negara yang jaya (*glory*). Dengan adanya anggapan ini, Negara-negara Eropa berlomba-lomba untuk mencari tanah jajahan sebanyak-banyaknya

d. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi

Ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang pesat. Contohnya seperti berikut:

- 1) Dikembangkannya teknik pembuatan kapal yang dapat digunakan untuk mengarungi samudra luas.
- 2) Ditemukannya mesin untuk persenjataan. Senjata dapat digunakan untuk melindungi pelayaran dari ancaman bajak laut dan sebagainya.
- 3) Ditemukannya kompas. Kompas digunakan sebagai petunjuk arah sehingga para penjajah tidak lagi bergantung pada kebiasaan alam, untuk menentukan arah, biasanya mereka berpedoman pada bintang sehingga jika angkasa tertutup awan, mereka tidak dapat meneruskan pelayarannya. Dengan kompas, mereka bebas berlayar ke arah mana pun tanpa gangguan, baik siang maupun malam.

E. Penelitian yang relevan

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu: penelitian yang dilakukan oleh (Bastiar Ismail Adkhar) tentang “Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Kelas 2 Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Disd Labschool Unnes” yang telah diuji oleh para ahli dan dinyatakan layak dan dapat digunakan sebagai bahan ajar sesuai dengan standar kompetensi. Persamaan dengan penelitian ini yaitu pada penggunaan media animasi *powtoon*.
2. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Niken Henu Jatiningtias) tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang” yang telah diuji dan mendapatkan hasil yang signifikan terhadap penggunaan pengembangan media pembelajaran dengan program *powtoon* dalam hasil belajar. Persamaan pada materi ini yaitu pada penggunaan media *powtoon*.
3. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh (Rio Dwi Andana Adi Massana) tentang “Pengembangan Produk Bermedia *Powtoon* Untuk Materi Teks Eksposisi Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kalasan” yang telah diuji oleh para ahli dan di uji coba pada kelompok kecil dan kelompok besar sehingga mendapatkan hasil bahwa produk yang dikembangkan dapat diterapkan pada pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini yaitu pada penggunaan media *powtoon*.

F. Kerangka Berpikir

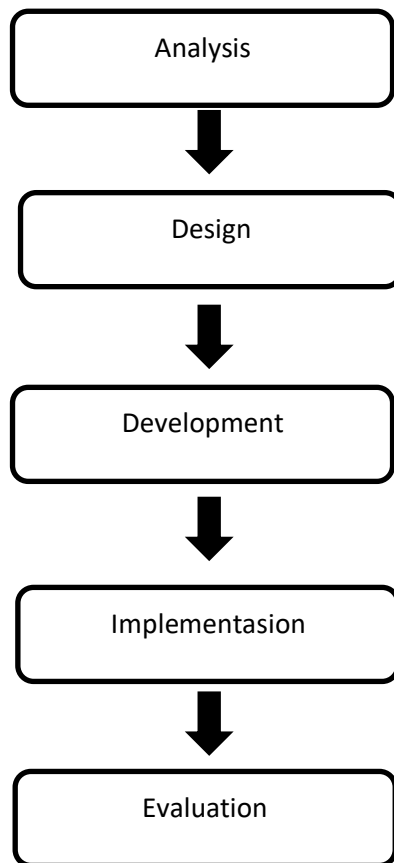
Dari hasil observasi awal , diketahui bahwa ketika guru menyampaikan materi pelajaran di dalam kelas ada beberapa mata pelajaran yang mengalami kesulitan dalam menyampaikan materinya di kelas. Mata pelajaran tersebut adalah mata pelajaran IPS. Peserta didik merasa jenuh karena guru mengajar dengan menerangkan materi dengan cara konvensional, sehingga pelajaran tidak dapat diterima dengan baik. Peserta didik menjadi tidak suka terhadap mata pelajaran IPS dan menganggap bahwa IPS itu pelajaran yang susah dan membosankan.

Kendala yang terjadi di lapangan adalah guru juga kesulitan membuat alat peraga atau media pembelajaran menyebabkan kesulitan dalam memberikan contoh visual kepada peserta didik. Guru menyampaikan materi pelajaran hanya berpatokan pada buku ajar, kurang menariknya materi yang disampaikan membuat peserta didik kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran. Salah satu upaya untuk mengetasi kendala-kendala dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran memiliki berbagai jenis diantaranya, media visual, media audio, media audio-visual maupun media cetak, serta beragam media lainnya. Contoh yang termasuk media visual yaitu, transpransi, kartun animasi, film bisu, charta, grafik maupun foto.

Dalam penelitian ini digunakan media video animasi pembelajaran. Media video animasi pembelajaran merupakan media yang dapat meningkatkan

motivasi dan minat belajar peserta didik. Media video animasi pembelajaran memiliki keunggulan dapat menjelaskan alur atau proses yang rumit serta memiliki tampilan yang menarik. Media video animasi pembelajaran menampilkan gambar bergerak yang memiliki alur cerita audio serta teks yang ada hubungannya dengan materi yang diberikan dan ditayangkan dalam bentuk kartun animasi. Media video animasi pembelajaran ditayangkan pada perangkat seperti *VCD Player* yang terhubung pada layar monitor, komputer, atau LCD media video animasi pembelajaran ini bisa di gunakan pada pembelajaran di sekolah dasar, karena terdapat sarana dan prasarana yang memadai seperti LCD, komputer atau laptop serta kemudahan bagi guru dalam mengoprasikannya.

Powtoon merupakan salah satu *freeware* atau program yang bisa digunakan gratis oleh para pengguna internet dan belum banyak yang mengembangkan media pembelajaran dengan *Powtoon*. *Powtoon* memiliki banyak kelebihan diantaranya kemudahan dalam membuat objek, tokoh, latar, pilihan warna yang banyak, gerakan serta mimik tokoh kartun yang sudah disediakan oleh *Powtoon*. Pengembangan media video animasi pembelajaran ini menggunakan metode *reasearch and development*. Berdasarkan metode yang digunakan maka peneliti menjabarkan kerangka berpikir dalam bentuk bagan sebagai berikut:



Gambar 2.1 kerangka berpikir

2. Analisis Kebutuhan

Dalam tahap ini berdasarkan pada permasalahan yang ada yakni kurangnya penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar maka dibuat analisis kebutuhan yang meliputi analisis pasar, analisis media, analisis kurikulum, analisis sarana, dan analisis permasalahan. Dari analisis yang telah dilakukan maka penulis dapat menentukan media apa yang cocok untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

3. *Design*

Setelah didapat permasalahan dan dianalisis maka tahap selanjutnya adalah menentukan inovasi media baru yang dapat dijadikan sebagai alat untuk membuat media yang efektif dan didapatkan aplikasi *powtoon* sebagai salah satu alat yang dapat membuat media video yang animatif dan cocok dengan karakteristik anak SD.

4. *Development*

Pengembangan media dilakukan agar media yang dibuat dapat media lebih sempurna dan dapat digunakan sebagai alat bantu penunjang pembelajaran.. Media yang jadi tetap harus direvisi dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi agar layak digunakan dalam proses pembelajaran.

5. *Implementasion*

Setelah media divalidasi oleh ahli media, ahli materi, pendidik maka media siap untuk dilakukan uji respon peserta didik dengan menyebarkan angket. Hasil dari respon peserta didik diolah kemudian di analisis tahap evaluasi.

6. *Evaluation*

Diharapkan setelah menggunakan media video animasi pembelajaran hasil belajar yang didapat siswa meningkat dan media dapat dikatakan efektif.

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Video animasi *powtoon* pembelajaran IPS layak digunakan pada materi peristiwa kedatangan bangsa barat di UPT SDN 2 Bulurejo.

