



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATA
PELAJARAN IPS MATERI PENYIMPANGAN SOSIAL DI
SMP NEGERI 15 SEMARANG**

SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Pendidikan pada Universitas Negeri Semarang**

Oleh :

**Niken Henu Jatiningtias
1102412116**

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA MATERI PENYIMPANGAN SOSIAL DI SMP NEGERI 15 SEMARANG" telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Semarang.

Hari : Selasa

Tanggal : 10 Januari 2017

Semarang, Desember 2016

Pembimbing I

Heri Trilugman BS., S.Pd., M.Kom

NIP 198201142005011001

Pembimbing II

ProL Dr. Haryono, M.Psi

NIP 196202221986011001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP 196503252005011002

PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang pada tanggal 1 Februari 2017.

Panitia :

Ketua



Dra. Sinta Saraswati M.Pd., Kons

NIP.196006051999032001

Sekretaris



Drs. Sugeng Purwanto, M.Pd

NIP 196503252005011002

Penguji I



Drs. Sukirman, M.Si

NIP 195501011986011001

Penguji II/Pembimbing



Heri Trihuqman BS., S.Pd., M.Kom

NIP 198201142005011001

Penguji III/Pembimbing



Prof. Dr. Harvono, M.Psi

NIP 196202221986011001

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik. Apabila dikemudian hari terbukti skripsi ini adalah jiplakan dari karya tulis orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Semarang, Februari 2017



Niken Henu Jatiningtias

1102412116



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

- Lakukan apa yang kamu suka dan jadikan itu sebagai pekerjaanmu (Bill Gates)
- Sesuatu yang tidak mungkin tak perlu dihindari. Kadang mencoba sesuatu yang tidak mungkin, akan bisa mencapai hal yang terbaik yang pernah dicapai (Niken Henu Jatiningtias).

Persembahan

- Kedua orang tuaku, adikku, yang selalu memberikan kasih sayang sampai saat ini juga memberikan motivasi dan doa sampai selesai tersusunnya skripsi ini.
- Teman-teman seperjuangan TP 2012 yang selalu memberi dukungan dan bantuan
- Almamater Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahamat, hidayahNya, kesempatan serta kemudahan, sehingga penulis dapat bekerja keras serta mampu menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang” dengan baik. Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan UNNES dapat terselesaikan.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, dorongan dan bimbingan dari berbagai pihak, oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati penulis ucapkan banyak terima kasih kepada yang terhormat :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penyusun untuk menuntut ilmu di Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Fakhruddin, M.Pd. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam perijinan pelaksanaan penelitian.
3. Drs.Sugeng Purwanto,M.Pd Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi.

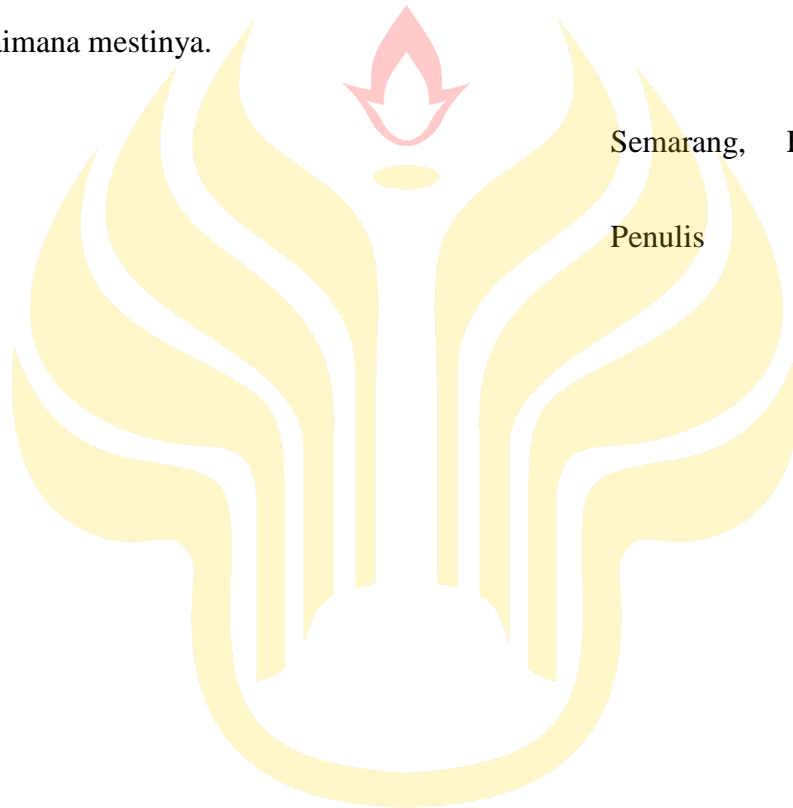
4. Heri Triluqman BS.,S.Pd.,M.Kom Dosen Wali serta Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, selalu sabar membantu dan mengarahkan serta memberikan masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
5. Prof.Dr.Haryono.M.Psi Dosen Pembimbing II yang telah memberi bimbingan, arahan, masukan terhadap kesempurnaan skripsi ini.
6. Drs. Sukirman. M.Si sebagai dosen Penguji, yang telah menguji skripsi ini dengan penuh keikhlasan dan ketulusan dalam memberikan pengarahan dan petunjuk.
7. Drs. Tedjo Handoko, A. Md,MM Kepala SMP Negeri 15 Semarang atas ijin dan bantuan dalam penelitian ini.
8. Agus Triarso, S.Kom, M.Pd Penguji Media, yang memberi bimbingan dan arahan dalam pembuatan media.
9. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah memberikan bekal kepadapenulis dalam penyusunan skripsi ini.
10. Dra. Mei Farida guru mata pelajaran IPS kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang sekaligus ahli materi yang bersedia membantu mengkaji konten materi dalam produk media pembelajaran
11. Siswa-siswi SMP Negeri 15 Semarang atas partisipasi dan kerjasama yang baik dalam penelitian.
12. Rekan-rekan mahasiswa Teknologi Pendidikan 2012 dan keluarga besar KTP UNNES atas bantuan dan dukungannya.

13. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dukungan baik moril maupun materil demi terselesaikannya skripsi ini.

Semoga atas izin dari Allah SWT skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat sebagaimana mestinya.

Semarang, Februari 2017

Penulis



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Jatiningtias, Niken Henu (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang. Dosen Pembimbing I: Heri Triluqman BS.,S.Pd.,M.Kom. Dosen Pembimbing II: Prof.Dr.Haryono.M.Psi.

Kata kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran Powtoon, Mata Pelajaran IPS

Berdasarkan pengamatan, pembelajaran IPS belum efektif dapat dilihat dari nilai siswa kelas VIII rata-rata masih berada dibawah KKM, dari setiap kelas banyak siswa yang belum tuntas di mata pelajaran IPS. Dalam pembelajaran IPS, guru juga belum menggunakan media dengan baik. Media video merupakan pilihan yang tepat untuk pembelajaran IPS dan dapat menggantikan media konvensional. Media video yang mudah dan praktis digunakan salah satunya adalah media pembelajaran powtoon. Permasalahan dalam penelitian ini adalah “bagaimana mengembangkan media powtoon untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS ?”.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran powtoon dan seberapa efektif pengembangan media pembelajaran powtoon. Metode yang dipakai metode Research and Development (penelitian dan pengembangan), tapi lebih difokuskan pada proses pengembangan menggunakan metode ADDIE. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini diawali dengan menganalisis kebutuhan, merancang, membuat media pembelajaran powtoon, setelah itu di terapkan kemudian dilakukan tes hasil belajar siswa.

Hasil media powtoon berupa media pembelajaran berbentuk video berdurasi 5 menit dengan animasi, suara, gambar dan musik didalamnya. Background disesuaikan dengan karakteristik siswa, gambar disesuaikan dengan materi dan dibuat menarik untuk menarik perhatian siswa. Hasil rata-rata hasil belajar kelompok kontrol 6,28 sedangkan pada kelompok eksperimen 7,83, uji t diperoleh 8,510 dengan t tabel 1,67 ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Simpulan dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media pembelajaran powtoon terdapat perbedaan yang signifikan terhadap penggunaan pengembangan media pembelajaran dengan program Powtoon dalam hasil belajar.

Saran dari penelitian ini adalah guru diharapkan bisa membuat media pembelajaran yang inovatif dan sederhana yang bisa membuat tertarik dan mempermudah siswa pada mata pelajaran yang dianggap sulit.

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	7
1.3 Batasan Masalah	7
1.4 Rumusan Masalah.....	8
1.5 Tujuan Penelitian	8
1.6 Manfaat Penelitian	8
1.7 Batasan Istilah.....	9
1.8 Sistematika Penulisan Skripsi	10
BAB II LANDASAN TEORI	12
2.1 Pengembangan Media dan Teknologi Pendidikan.....	12
2.1.1 Pengertian Teknologi Pendidikan.....	13
2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 1994).....	15
2.1.3 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004).....	19
2.2 Media Pembelajaran.....	22

2.2.1	Pengertian Media Pembelajaran	22
2.2.2	Fungsi Media Pembelajaran	27
2.2.3	Jenis Media Pembelajaran	28
2.2.4	Desain Media Pembelajaran	30
2.3	Media Pembelajaran Audio Visual	31
2.3.1	Pengertian Media Pembelajaran Audio Visual dan Jenisnya.....	31
2.3.2	Nilai Edukatif Media Pembelajaran	32
2.3.3	Hubungan Media Pembelajaran dengan Teknologi Pendidikan	34
2.4	Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan Powtoon.....	35
2.4.1	Pengertian Powtoon.....	35
2.4.2	Manfaat Media Powtoon	36
2.4.3	Kekurangan dan Kelebihan Media Pembelajaran Powtoon .	37
2.4.4	Media Powtoon dalam Pembelajaran	38
2.5	Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah	40
2.5.1	Definisi Mata Pelajaran IPS di SMP/MTS	40
2.5.2	Tujuan Mata Pelajaran IPS di SMP/MTS	42
2.5.3	Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS di SMP/MTS	43
2.6	Materi Penyimpangan Sosial	44
2.6.1	Pengertian Penyimpangan Sosial	44
2.6.2	Faktor Penyebab Penyimpangan	44
2.6.3	Teori Penyimpangan Sosial	45
2.6.4	Proses Pembentukan Perilaku Menyimpang	47
2.6.5	Bentuk-bentuk Penyimpangan.....	47
2.6.6	Sifat-sifat Penyimpangan.....	49
2.6.7	Contoh Penyimpangan Sosial.....	49
2.6.8	Upaya Pencegahan dan Pengendalian Penyimpangan Sosial	51
2.6.9	Keefektifan Media Powtoon dan Pembelajaran IPS materi Penyimpangan Sosial	51
2.7	Kerangka Befikir.....	53
2.8	Hipotesis	55
BAB III METODE PENELITIAN		56
3.1	Jenis Penelitian.....	56
3.1.1	Metode Pengembangan.....	56
3.1.2	Metode Penelitian Eksperimen.....	59
3.2	Prosedur Penelitian	61
3.2.1	Analisis	61

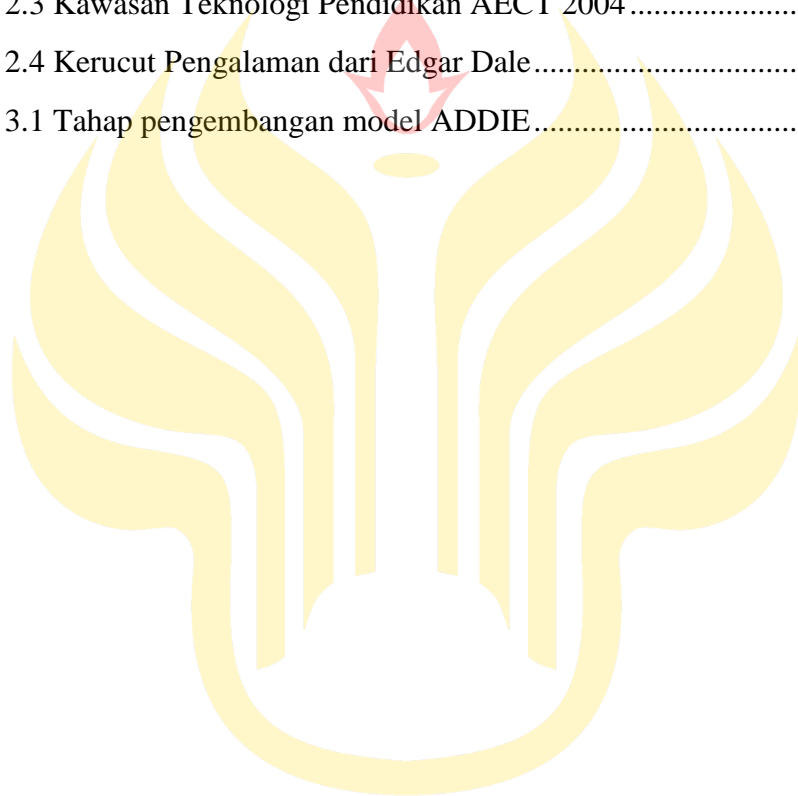
3.2.2	Desain	64
3.2.3	Development.....	66
3.2.4	Implementasi	67
3.2.5	Evaluasi	67
3.3	Populasi, Sampel dan Teknik Pengambilan Sampel.....	68
3.3.1	Populasi	68
3.3.2	Sampel	68
3.3.3	Teknik Pengumpulan Sampel.....	68
3.4	Variabel Penelitian.....	68
3.5	Metode Pengumpulan Data.....	69
3.5.1	Tes	69
3.5.2	Angket	70
3.5.3	Dokumentasi.....	70
3.6	Metode Analisis Data.....	71
3.6.1	Analisis Uji Coba Perangkat Tes.....	71
3.6.2	Analisis Deskriptif.....	77
3.6.3	Analisis Tahap Awal	78
3.6.4	Analisis Tahap Akhir.....	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....		82
4.1	Deskripsi Lokasi Penelitian	82
4.2	Deskripsi Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon	84
4.2.1	Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon.....	85
4.2.2	Hasil Keefektifan Uji Coba Media Pembelajaran Powtoon.....	100
4.3	Pembahasan Hasil Program Media Pembelajaran Powtoon	106
4.3.1	Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon	107
4.3.2	Keefektifan Media Pembelajaran Powtoon.....	115
4.3.3	Kendala dan Solusi.....	118
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		119
5.1	Kesimpulan	119
5.2	Saran	120
DAFTAR PUSTAKA		121
LAMPIRAN.....	

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Ketuntasan nilai siswa mata pelajaran IPS kelas VIII	5
Tabel 2.1 Hubungan antara media dengan tujuan pembelajaran	33
Tabel 3.1 Design pretest posttest control group.....	60
Tabel 3.2 Rincian Sampel Penelitian	68
Tabel 3.3 Klsifikasi realibilitas soal	71
Tabel 3.4 Analisis Validitas Soal	73
Tabel 3.5 Analisis Tingkat Kesukaran Soal.....	75
Tabel 3.6 Analisis Daya Pembeda Soal	76
Tabel 4.1 Data Siswa.....	82
Tabel 4.2 Data Guru	82
Tabel 4.3 Data Fasilitas Sekolah.....	83
Tabel 4.4 Validasi Ahli Materi	91
Tabel 4.5 Validasi Ahli Media.....	91
Tabel 4.6 Validasi siswa	92
Tabel 4.7 Distribusi Kategori Nilai Pretest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	100
Tabel 4.8 Hasil Uji Normalitas Data Pretest.....	101
Tabel 4.9 Hasil Uji Kesamaan Varian Data Pretest.....	102
Tabel 4.10 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata Data Pretest.....	102
Tabel 4.11 Distribusi Kategori Nilai Posttest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	104
Tabel 4.12 Hasil Uji Normalitas Data Posttest	105
Tabel 4.13 Hasil Uji Kesamaan Varian Data Posttest.....	105
Tabel 4.14 Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata Data Posttest	106

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Perbedaan Rumusan Definisi 1994 dan 2004	14
Bagan 2.2 Hubungan antar kawasan dalam bidang teknologi pendidikan	18
Bagan 2.3 Kawasan Teknologi Pendidikan AECT 2004	19
Bagan 2.4 Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale	25
Bagan 3.1 Tahap pengembangan model ADDIE	57



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

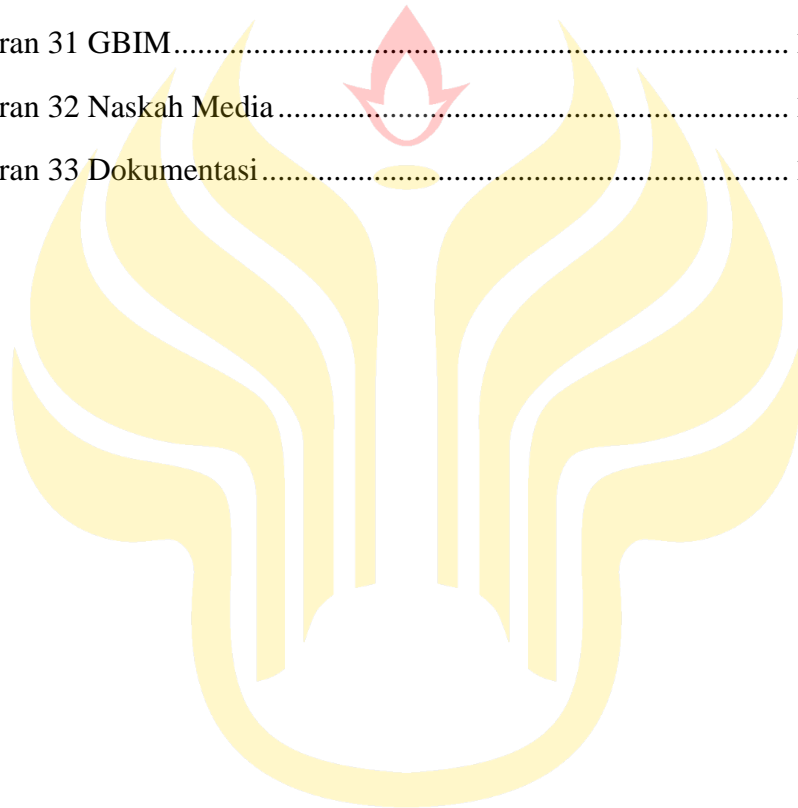
DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Interface Powtoon	36
Gambar 4.1 Tampilan awal Powtoon.....	95
Gambar 4.2 Tampilan Judul Materi Powtoon	96
Gambar 4.3 Tampilan Tujuan Pembelajaran	96
Gambar 4.4 Tampilan materi dengan menggunakan animasi siswa	97
Gambar 4.5 Tampilan materi dengan menggunakan animasi guru.....	97
Gambar 4.6 Tampilan percakapan antara guru dengan siswa.....	98
Gambar 4.7 Tampilan materi guru sedang menjelaskan materi.....	98
Gambar 4.8 Tampilan materi contoh penyimpangan dengan menggunakan gambar	99
Gambar 4.9 Tampilan akhir powtoon dengan menggunakan animasi guru dan siswa	99
Gambar 4.10 Histogram Nilai Pretest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	101
Gambar 4.11 Histogram Nilai Posttest Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	104

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian	124
Lampiran 2 Surat Keterangan sudah melakukan penelitian.....	125
Lampiran 3 Daftar Responden Kelompok Eksperimen	126
Lampiran 4 Daftar Responden Kelompok Kontrol.....	127
Lampiran 5 Angket untuk Ahli Media	128
Lampiran 6 Kisi-Kisi untuk Pakar Media	130
Lampiran 7 Angket untuk Ahli Materi.....	132
Lampiran 8 Kisi-Kisi untuk Ahli Materi.....	134
Lampiran 9 Angket untuk Siswa.....	135
Lampiran 10 Kisi-Kisi untuk Siswa.....	137
Lampiran 11 Soal Uji Coba.....	139
Lampiran 12 Soal Pretest	144
Lampiran 13 Soal Posttest.....	149
Lampiran 14 Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Materi.....	154
Lampiran 15 Uji Kelayakan Produk Oleh Ahli Media	155
Lampiran 16 Uji Kelayakan Produk Oleh Siswa	156
Lampiran 17 Validitas Soal.....	158
Lampiran 18 Perhitungan Validitas Soal.....	159
Lampiran 19 Perhitungan Realibilitas Soal.....	161
Lampiran 20 Perhitungan Daya Pembeda Soal.....	162
Lampiran 21 Perhitungan Kesukaran Soal.....	164
Lampiran 22 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	166
Lampiran 23 Nilai Pretest Kelompok Kontrol.....	170
Lampiran 24 Nilai Pretest Kelompok Eksperimen	171
Lampiran 25 Nilai Posttest Kelompok Kontrol	172

Lampiran 26 Nilai Posttest Kelompok Eksperimen.....	173
Lampiran 27 Peta Konsep	174
Lampiran 28 Peta Kompetensi	175
Lampiran 29 Pengujian Hasil Pretest.....	176
Lampiran 30 Pengujian Hasil Posttest	179
Lampiran 31 GBIM.....	182
Lampiran 32 Naskah Media	187
Lampiran 33 Dokumentasi.....	197



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kesadaran akan kebutuhan pendidikan sekarang cenderung meningkat. Pendidikan secara universal dapat dipahami sebagai upaya pengembangan potensi secara utuh dan penanaman nilai-nilai sosial budaya yang diyakini oleh sekelompok masyarakat agar dapat mempertahankan hidup dan kehidupan secara layak. Pendidikan sebagai salah satu instrumen utama dalam pengembangan sumber daya manusia dengan multi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Oleh karena itu, penyelenggaraan pendidikan menghendaki perencanaan dan pelaksanaan yang matang agar hasil yang diharapkan tercapai secara maksimal. Hal ini senada dengan (UUSPN No. 20 Tahun 2003 Pasal 1) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan Indonesia terus berjuang untuk meningkatkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia agar menjadi lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan wajib belajar 9 tahun menjadi 12 tahun, perubahan kurikulum dari waktu ke waktu, peningkatan sarana dan prasarana. Ujung tombak dari pendidikan adalah guru yang berada di ruang kelas dan berinteraksi langsung

dengan siswa. Guru selalu berusaha untuk meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar sehingga memperoleh hasil yang efektif dan efisien.

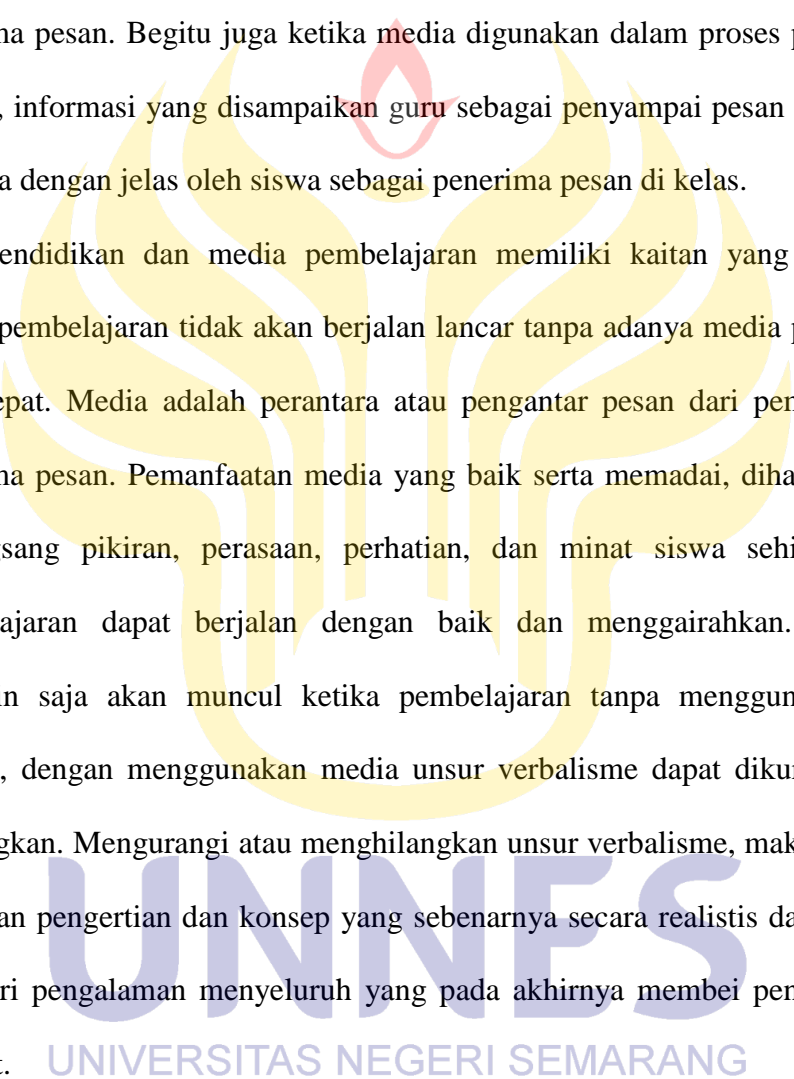
Bahan pengajaran adalah seperangkat materi keilmuan yang terdiri atas fakta, konsep, prinsip, generalisasi suatu pengetahuan yang bersumber dari kurikulum dan dapat menunjang tercapainya tujuan pengajaran. Metodologi pengajaran adalah metode dan teknik yang digunakan guru dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai pada siswa, sehingga siswa mengetahui tujuan pengajaran (Sudjana dan Rivai, 2010:1).

Media sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar adalah suatu kenyataan yang tidak dapat dipungkiri. Karena memang gurulah yang menghendaknya untuk membantu tugas guru menyampaikan pesan-pesan dari bahan pelajaran yang diberikan oleh guru kepada anak didik. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka bahan pelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh setiap anak didik, terutama bahan pelajaran yang rumit atau kompleks (Djamarah, Bahri dan Zain 2006 : 121).

Sebagai alat bantu, media mempunyai media mempunyai fungsi melicinkan jalan menuju tercapainya tujuan pengajaran. Hal ini dilandasi dengan keyakinan bahwa proses belajar mengajar dengan bantuan media mempertinggi kegiatan belajar dalam tenggang waktu yang cukup lama. Itu berarti kegiatan belajar anak didik dengan bantuan media akan menghasilkan proses dan hasil belajar yang lebih baik daripada tanpa media (Djamarah, Bahri dan Zain 2006 : 122).

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan

perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi edukasi antara guru (atau pembuat media) dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdayaguna. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dapat diterima dengan jelas oleh penerima pesan. Begitu juga ketika media digunakan dalam proses pembelajaran dikelas, informasi yang disampaikan guru sebagai penyampai pesan dikelas dapat diterima dengan jelas oleh siswa sebagai penerima pesan di kelas.

Pendidikan dan media pembelajaran memiliki kaitan yang sangat erat, proses pembelajaran tidak akan berjalan lancar tanpa adanya media pembelajaran yang tepat. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pemberi kepada penerima pesan. Pemanfaatan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. Verbalisme mungkin saja akan muncul ketika pembelajaran tanpa menggunakan media. Namun, dengan menggunakan media unsur verbalisme dapat dikurangi bahkan dihilangkan. Mengurangi atau menghilangkan unsur verbalisme, maka siswa akan diberikan pengertian dan konsep yang sebenarnya secara realistis dan teliti, serta memberi pengalaman menyeluruh yang pada akhirnya memberi pengertian yang konkret. 

Adanya kemajuan teknologi ini bisa mempermudah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Seperti kita ketahui ada beberapa mata pelajaran yang cepat membosankan murid karena terlalu banyak dengan tulisan saja termasuk pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Rasa bosan pada anak ini juga

mempengaruhi tingkat pemahaman siswa di sekolah. Guru merupakan pelaku pendidikan, dimana guru harus secara langsung memberikan materi kepada murid dengan metode yang menarik dan bisa membuat siswa itu senang dikelas tanpa ada rasa jenuh dan bosan dalam mengikuti pembelajaran. Untuk mata pelajaran tertentu mungkin sudah siswa atau anak sudah bisa memahaminya dengan mudah, seperti mata pelajaran IPS dengan kita membaca dan membaca. Tetapi tidak untuk mata pelajaran IPS, sebaliknya jika kita hanya membacanya saja tidak akan bisa.

Pemanfaatan media merupakan salah satu dari sekian banyak masalah dalam pembelajaran di sekolah termasuk pada mata pelajaran IPS. Permasalahan ini relevan dengan bukti empiris yang terjadi di lapangan khususnya dalam pembelajaran IPS di SMP. Hasil penelitian Juhri (2005) menunjukkan bahwa guru-guru IPS di SMP Kota Banjarmasin lebih cenderung menggunakan buku paket dan papan tulis untuk membelajarkan siswa. Keberadaan buku paket sebagai media bantu pelajaran ternyata juga belum berfungsi secara optimal karena siswa hanya akan membaca buku paket yang diberikan jika disuruh oleh guru untuk membaca atau mengerjakan soal-soal yang ada di dalamnya.

Penggunaan media pembelajaran dalam kelas merupakan suatu inovasi dalam teknologi. Memang belum banyak yang menggunakan teknologi didalam pembelajarannya. Jadi, dalam pembelajaran guru tidak hanya menggunakan buku saja dalam mencari materi. Media pembelaran juga bisa meningkatkan minat belajar, dimana pada teknik yang biasa digunakan oleh guru hanya memberikan materi dengan menggunakan metode ceramah siswa akan cenderung bosan dan tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar.

Dalam pembelajaran sekarang ini, walaupun teknologi sudah maju tetapi banyak guru yang masih menggunakan metode tradisional dalam pembelajaran. Metode tradisional yang dimaksudkan yaitu dengan menggunakan metode ceramah dan sumber belajar hanya dari guru saja. Walaupun sekarang sudah dicanangkan oleh pemerintah tentang kurikulum yang membuat anak atau siswa itu lebih aktif, tetapi tidak diimbangi dengan kualitas guru yang memberikan materi secara inovasi atau terbaru bukan hanya terpaku dengan buku.

Dalam hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di SMP Negeri 15 Semarang menemukan masalah dalam pembelajaran mata pelajaran IPS yang banyak ditemui dari berbagai aspek dengan melihat pembelajaran yang digunakan oleh guru. Guru sudah menggunakan media hanya sekedar menggunakan media power point itupun masih banyak menggunakan tulisan dan gambar saja, sehingga banyak siswa yang menemui kesulitan untuk memahami dan merasa bosan jika mengikuti pembelajaran IPS. Kenyataan menunjukkan bahwa hasil belajar IPS tentang Penyimpangan Sosial siswa kelas VIII SMP Negeri 15 Semarang masih rendah. Ini dibuktikan dengan nilai dari tahun kemarin masih banyak siswa yang nilainya masih dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tabel 1.1 Ketuntasan nilai siswa mata pelajaran IPS kelas VIII

KELAS	VIII A	VIII B	VIII C	VIII D	VIII E	VIII F	VIII G	VIII H	VIII I
RATA-RATA	66,31	63,93	63,62	62,75	66,81	68,18	66	63,06	60,31
TUNTAS	5	7	2	8	2	11	8	7	3
TIDAK TUNTAS	27	25	30	24	30	21	24	25	29

Ini membuktikan bahwa di SMP Negeri 15 Semarang nilai mata pelajaran IPS masih rendah. Siswa yang tuntas dalam mata pelajaran IPS lebih rendah daripada yang tuntas. Hampir semua kelas VIII dari kelas A sampai kelas I tidak ada setengah dari jumlah siswa dalam 1 kelas yang tuntas dalam mata pelajaran IPS.

Dilihat dari media yang digunakan oleh guru dan nilai siswa selama ini. Media yang digunakan oleh guru kurang efektif, karena masih banyak siswa yang nilainya masih dibawah rata. Dari berbagai media pembelajaran yang ada, media video memberikan peluang dalam meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran IPS. Karena pada umumnya guru masih menggunakan media power point yang masih relative biasa saja, walaupun sudah menggunakan media computer tetapi media yang digunakan masih banyak menggunakan tulisan dan gambar saja. Menurut Dwyer (dalam Sadiman1995), video mampu merebut 94% saluran masuknya pesan atau informasi kedalam jiwa manusia melalui mata dan telinga serta mampu untuk membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar dari tayangan program. Pesan yang disampaikan melalui media video dapat mempengaruhi emosi yang kuat dan juga dapat mencapai hasil cepat yang tidak dimiliki oleh media lain.

Banyaknya media video yang ada, media video yang praktis dan mudah dibuat saat ini adalah media Powtoon. Media powtoon lebih mudah digunakan, guru tidak harus menguasai aplikasi tertentu, tetapi hanya membuatnya melalui website saja. bisa membuat presentasi yang lebih hidup dengan berbagai animasi yang sudah ada di powtoon. Menggunakan media Powtoon, siswa bisa lebih

mengenal lebih dalam lagi bagaimana keadaan secara langsung bagaimana Penyimpangan Sosial itu bisa menambah pemahaman siswa mengenai materi tersebut.

Berdasarkan latar belakang diatas maka peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul **PENGEMBANGAN MEDIA POWTOON UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MATERI PENYIMPANGAN SOSIAL DI SMP NEGERI 15 SEMARANG.**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

1. Mata pelajaran IPS sering dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa
2. Guru belum memanfaatkan penggunaan media pembelajaran
3. Guru belum mengembangkan media pembelajaran secara mandiri

1.3 Batasan Masalah

Hasil yang dicapai akan optimal jika skripsi ini membatasi permasalahan.

Penelitian ini dibatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Materi pokok dalam Media Powtoon yang akan dikembangkan hanya menyangkut materi Penyimpangan Sosial untuk Kelas 8 di SMP Negeri 15 Semarang.
2. Menilai kualitas Media Powtoon berdasarkan penilai ahli media, ahli materi dan pembelajaran siswa SMP kelas 8

1.4 Rumusan Masalah

Agar pembahasan suatu penelitian lebih terarah dan sistematis, maka diperlukan perumusan masalah. Berdasarkan hal tersebut maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan Media Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS ?
2. Bagaimana keefektifan Media Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran IPS?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mengembangkan Media Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS
2. Menguji keefektifan Media Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran IPS

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan bermanfaat secara teoritis maupun praktis.

a. Manfaat Teoritis:

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di SMP dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

b. Manfaat Praktis:

1. Peserta didik, sebagai pengalaman baru dalam pembelajaran IPS menggunakan media powtoon sehingga dapat menumbuhkann minat dalam belajar IPS.
2. Guru, sebagai media alternative untuk pembelajaran IPS dan menjadi masukan untuk lebih inovatif dan kreatif dalam menggunakan media powtoon, sehingga dapat membuat pembelajaran IPS menjadi menyenangkan.
3. Peneliti, sebagai suatu pengalaman berharga bagi seorang calon guru yang selanjutnya dapat dijadikan masukan mengembangkan media powtoon.
4. Bagi mahasiswa lain, menjadi bahan perimbangan untuk dijadikan sebagai refrensi penelitian yang relevan.

1.7 Batasan Istilah

Agar diperoleh pemahaman yang sama antara penulis dengan pembaca tentang istilah pada judul, perlu adanya pembatasan istilah berikut.

1. Pengembangan adalah suatu proses, cara atau perbuatan mengembangkan. Penelitian pengembangan ini merupakan suatu jenis penelitian yang tidak dimaksudkan untuk menguji materi, tetapi untuk menghasilkan atau mengembangkan produk yaitu berupa media pembelajaran IPS yang terintegrasi ke dalam bentuk program.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta

lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

3. Pengembangan media adalah suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan dalam proses belajar mengajar terlebih dahulu direncanakan dan dirancang sesuai kebutuhan lapangan atau siswanya.
4. Powtoon adalah 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 time line yang sangat mudah.

1.8 Sistematika Penulisan Skripsi

Secara garis besar skripsi ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian pokok atau isi, dan bagian akhir. Bagian awal terdiri atas halaman judul, lembar pengesahan, pernyataan, motto dan persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, dan daftar lampiran. Bagian pokok atau isi terdiri dari beberapa bagian yaitu:

1. BAB I, dalam bab ini akan dikemukakan tentang :
 - a. Latar belakang
 - b. Identifikasi masalah
 - c. Batasan masalah
 - d. Rumusan masalah
 - e. Tujuan penelitian
 - f. Manfaat penelitian

- g. Batasan Istilah
 - h. Sistematika penulisan,
2. BAB II, dalam bab ini akan dikemukakan berbagai macam teori yang mendukung penelitian ini.
 3. BAB III, dalam bab ini akan dibahas tentang metode-metode yang akan dilakukan pada penelitian
 4. BAB IV, dalam bab ini akan membahas masalah-masalah dalam penelitian untuk mengetahui hasil penelitian.
 5. BAB V, dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Pengembangan Media dan Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan merupakan sebuah disiplin ilmu yang fokus mengatasi segala permasalahan dalam pendidikan sehingga dapat tercapai apa yang menjadi tujuan pendidikan melalui kawasan atau ruang lingkup desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Secara lebih konkrit ruang lingkup desain, permasalahan dalam pendidikan dapat diselesaikan dengan melakukan pendesainan ulang kurikulum.

Permasalahan yang banyak dijumpai yaitu kurang variatifnya guru dalam memanfaatkan media dalam menyampaikan materi pelajaran. Dampaknya siswa menjadi jenuh dalam belajar. Permasalahan ini juga menjadi fokus teknologi pendidikan. Kawasan pengembangan yang berperan penuh untuk mengatasi masalah tersebut.

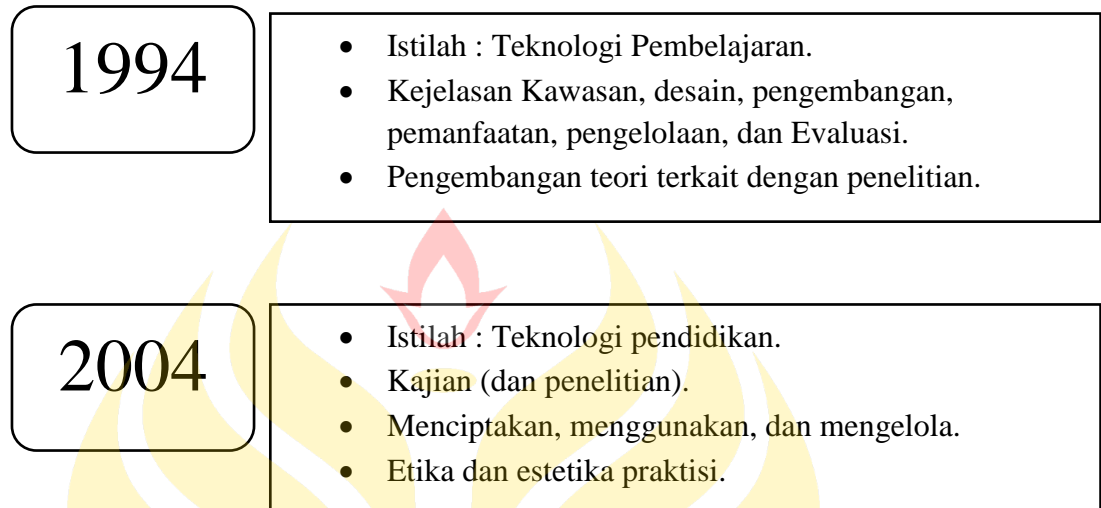
Pengembangan media merupakan mengembangkan media yang inovatif untuk bahan referensi guru dalam mengajar sesuai dengan segala permasalahan yang dihadapi guru didalam kelas. Proses pengembangan media sangat kompleks meliputi analisis segala apa yang dibutuhkan siswa, kemudian mendesain media yang akan dibuat, memproduksi program, untuk kemudian digunakan.

2.1.1 Pengertian Teknologi Pendidikan

Teknologi pendidikan merupakan konsep yang kompleks. Ia dapat dikaji dari berbagai segi dan kepentingan. Kecuali itu teknologi pendidikan sebagai suatu bidang kajian ilmiah, senantiasa berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi yang mendukung dan mempengaruhinya (Miarso, 2009:544). Definisi teknologi pendidikan berkembang dari tahun ke tahun. Hal ini sesuai dengan disiplin ilmu dalam teknologi pendidikan yang memecahkan dan pemecahan masalah belajar pada manusia sepanjang hayat, dimana saja, kapan saja dengan cara apa saja dan oleh siapa saja mengatasi segala permasalahan dalam pendidikan sehingga dapat tercapai apa yang menjadi tujuan pendidikan (Miarso:2009, 163).

Secara historis definisi teknologi pendidikan AECT 1994 selalu mengalami perkembangan dari tahun ke tahun. Berdasarkan definisi 1994, menyatakan bahwa teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar (Seels dan Richey,1994:10).

Prawiradilaga (2012:33), Persamaan rumusan tahun 1994 dengan tahun 2004 tercermin dalam penerapan teori (dan praktik), model berikut penerapan sumber (belajar). Jika dicermati, didefenisi tahun 2004 tidak lagi mencatumkan adanya bidang garapan (*design, development, utilization, management, and evaluation*).



Bagan 2.1 Perbedaan Rumusan Definisi 1994 dan 2004

Miarso (2009:199), Teknologi Pendidikan merupakan suatu bidang kajian khusus (spesialisasi) ilmu pendidikan dengan objek forma “belajar” pada manusia secara pribadi atau tergabung dalam suatu organisasi. Bidang kajian inti pada awalnya digarap dengan mensintesiskan berbagai teori dan konsep dari berbagai disiplin ilmu ke dalam suatu usaha terpadu, atau disebut dengan pendekatan isomeristik, yaitu penggabungan berbagai unsur yang berkaitan dalam satu kesatuan yang lebih bermakna. Perkembangan bidang kajian ini selanjutnya mensyaratkan pendekatan tambahan, yaitu sistematis dan sistemik. Sistematis artinya dilakukan dengan secara runtut, sedangkan sistemik artinya menyeluruh.

Sehingga dapat diambil kesimpulan secara menyeluruh bahwa teknologi pendidikan yaitu suatu disiplin ilmu yang berkenaan dengan seluruh aspek pendidikan dalam hal ini menyelesaikan segala permasalahan pembelajaran

sehingga dapat tercapai tujuan yang dilakukan dengan memanfaatkan sumber belajar apa saja yang sesuai secara profesional dan kredibel.

2.1.2 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 1994)

Definisi tahun 1994 dirumuskan dengan berlandaskan lima bidang garapan. Kawasan tersebut yaitu kawasan desain, kawasan pengembangan, kawasan pemanfaatan, kawasan pengelolaan, serta kawasan penilaian. Kelima kawasan Teknologi Pendidikan tersebut mempunyai hubungan yang sangat erat, saling melengkapi, dan bersifat sinergistik (Seels dan Richey, 1994:25).

1. Kawasan desain

Kawasan desain merupakan proses menspesifikasikan kondisi belajar. Kawasan desain mencakup studi tentang desain sistem pembelajaran, desain pesan, strategi pembelajaran dan karakteristik pembelajaran. Desain sistem pembelajaran merupakan prosedur yang terorganisir mencakup langkah-langkah antara lain menganalisis, mendesain, mengembangkan, melaksanakan dan mengevaluasi.

2. Kawasan Pengembangan

Kawasan pengembangan merupakan proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisiknya. Kawasan pengembangan diorganisasikan dalam empat kategori yaitu teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berdasarkan komputer dan teknologi terpadu. Bentuk fisik ini berupa sebuah media penunjang pembelajaran, baik media cetak, audio visual, dll. Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Dalam

kawasan ini terdapat keterkaitan yang kompleks antara teknologi dan teori yang mendorong baik desain pesan maupun strategi pembelajaran.

3. Kawasan Pemanfaatan

Kawasan pemanfaatan atau pemakaian merupakan tindakan untuk menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Kawasan ini bertanggung jawab untuk mencocokkan pembelajar dengan materi dan kegiatan spesifik, mempersiapkan pembelajar untuk berinteraksi dengan materi dan kegiatan yang dipilih, memberikan bimbingan selama keterlibatan tersebut, memberikan penilaian hasil dan memadukan pemakaian ini ke dalam keberlanjutan prosedur organisasi. Dalam kawasan pemakaian terdapat empat kategori yaitu pemakaian media, difusi inovasi, implementasi dan institusionalisasi dan kebijakan dan aturan.

4. Kawasan Pengelolaan

Kawasan pengelolaan melibatkan pengontrolan teknologi pembelajaran melalui perencanaan, organisasi, koordinasi dan supervisi. Terdapat empat kategori kawasan yaitu pengelolaan proyek, pengelolaan sumber, pengelolaan sistem penyampaian dan yang terakhir adalah pengelolaan informasi (Sells dan Richey, 1994: 54). Manajemen proyek melibatkan perencanaan, monitoring, pengontrolan desain pembelajaran dan proyek pengembangan. Manajemen sumber melibatkan perencanaan, monitoring dan pengontrolan sistem dukungan sumber daya dan layanannya. Manajemen sistem penyebaran memfokuskan pada isi produk, seperti persyaratan perangkat keras atau perangkat lunak dan dukungan

teknis kepada pemakai dan operator seperti petunjuk untuk desainer dan instruktur. Manajemen informasi melibatkan perencanaan, monitoring, pengontrolan, penyimpanan, transfer dan proses informasi untuk belajar.

3. Kawasan Penilaian

Kawasan penilaian adalah proses penentuan kesesuaian pebelajar dan belajar. Penilaian dimulai dengan analisis masalah. Analisis masalah merupakan langkah awal yang penting dalam pengembangan dan evaluasi pembelajaran. Dalam kawasan penilaian terdapat empat kategori yaitu analisis masalah, pengukuran beracuan kriteria, evaluasi formatif dan evaluasi sumatif.

Hubungan antar kawasan tidak linier tetapi saling melengkapi, terbukti dengan ditunjukkannya lingkup penelitian dan teori dalam setiap kawasan. Hubungan antar kawasan juga bersifat sinergetik. Sebagai contoh, seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan pengembangan menggunakan teori dari kawasan desain, seperti teori desain sistem pembelajaran dan desain pesan. Seorang praktisi yang bekerja dalam kawasan desain menggunakan teori mengenai karakteristik media dari kawasan pengembangan dan kawasan pemanfaatan dan teori mengenai analisi masalah dan pengukuran dari kawasan penilaian. Sifat saling melengkapi dari hubungan antar kawasan dalam bidang dapat dilihat dalam gambar berikut:

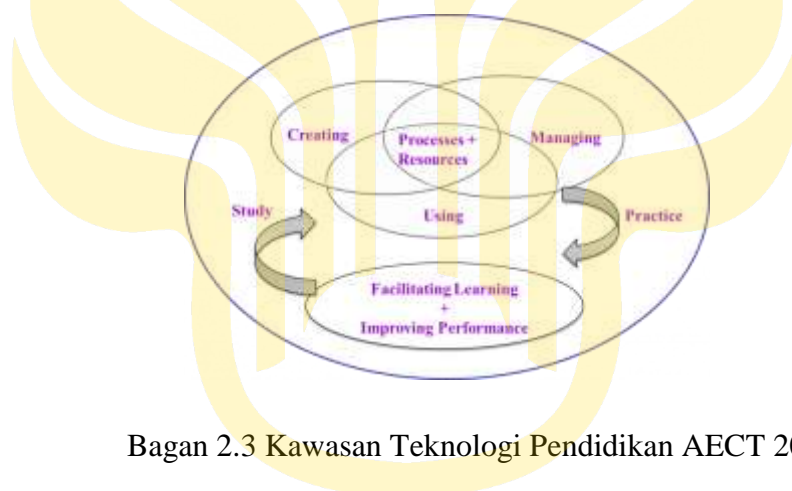


Bagan 2.2 Hubungan antar kawasan dalam bidang teknologi pendidikan

Dari gambar di atas dapat terlihat bahwa setiap kawasan memberikan kontribusi terhadap kawasan yang lain dan kepada penelitian maupun teori yang digunakan bersama oleh semua kawasan. Sebagai contoh, teori yang digunakan bersama ialah teori mengenai umpan balik yang dalam beberapa hal digunakan oleh setiap kawasan. Umpan balik dapat masuk dalam strategi pembelajaran maupun dalam desain pesan. Putaran umpan balik digunakan dalam sistem pengelolaan, dan penilaian juga memberikan umpan balik (Seel, and Richey 1994: 2028). Teknologi pendidikan merupakan suatu proses yang kompleks dan terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari jalan pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek belajar manusia.

2.1.3 Kawasan Teknologi Pendidikan (AECT 2004)

Definisi tahun 2004 membahas secara menyeluruh tentang apa yang sudah, sedang, dan sebaiknya harus dilakukan. Kekhas definisi tersebut pada istilah *study* (kajian) serta *ethical practice* (terapan atau praktik beretika). Kedua mengatur perilaku teknolog pembelajaran, profesional, dan praktisi untuk berperilaku baik. Rujukan tentang yang apa yang dikaji, digarap, atau dikerjakan dirumpukan dalam istilah *learning* atau belajar dan *performance* atau kinerja.



Bagan 2.3 Kawasan Teknologi Pendidikan AECT 2004

Sumber : (Januszewski dan Molenda, 2008)

Prawiradilaga (2012:57), *Study* atau kajian dimunculkan untuk pelaksanaan penelitian dalam teknologi pendidikan. Kewajiban seorang teknolog pembelajaran yang mendalami teknologi pembelajaran serta meningkatkan potensi sebagai suatu disiplin ilmu adalah bagian integral. Kajian seperti yang diuraikan oleh Moelenda dipersepsikan sebagai sesuatu yang lebih dari penelitian yang biasa dilakukan. Tidak terbatas dari metode, hipotesis atau pengolahan data baginya, kajian, *is intended to include quantitative and qualitative research as*

well as as other forms of dicipline inquiry such theorizing, philosophical analysis, historical investigations, development projects, fault analyses, system analyses, and evaluation.

Studi, merupakan pemahaman teoritis, sebagaimana dalam praktek teknologi pendidikan memerlukan konstruksi dan perbaikan pengetahuan yang berkelanjutan melalui penelitian dan refleksi praktek, yang tercakup dalam istilah studi. Dalam hal ini, studi diartikan sebagai pengumpulan informasi dan analisis diluar konsepsi penelitian tradisional, termasuk didalamnya penelitian kuantitatif dan kualitatif serta berbagai macam bentuk disiplin penelitian seperti pengungkapan teori, analisis filosofis, penyelidikan historis, proyek perkembangan, analisis kesalahan, analisis sistem dan evaluasi. Penelitian telah menjadi generator ide-ide baru serta merupakan sebuah proses evaluatif untuk membantu memperbaiki praktik. Penelitian dapat dilaksanakan dengan berdasarkan pada berbagai gagasan metodologi maupun perbandingan teori. Penelitian dalam teknologi pendidikan telah berkembang dari usaha penyelidikan untuk membuktikan bahwa media dan teknologi merupakan perangkat efektif untuk pengajaran, penyelidikan dilakukan untuk memeriksa aplikasi yang sesuai digunakan baik dalam proses maupun teknologi untuk meningkatkan pembelajaran.

Ethical Practice (Praktik/Terapan Beretika) etika berkenaan dengan para perilaku ilmuwan, praktisi, atau teknolog pembelajaran terhadap seseorang, masyarakat, dan diri sendiri. Aturan yang terangkum dalam kode etik bukanlah aturan yang memasung, melainkan aturan yang harus dipahami dan dijalankan

demi terciptanya iklim saling menghormati satu sama lain dalam ranah teknologi pendidikan.

Elemen yang kedua yaitu etika praktek, Etika praktik sesuatu yang esensial untuk kesuksesan professional dimana tanpa adanya perhatian terhadap etika, sukses tidak akan mungkin tercapai

Elemen yang ketiga yaitu fasilitasi. Pergeseran paradigma ke arah kepemilikan dan tanggung jawab pembelajar yang lebih besar telah merubah peran teknologi dari pengontrol menjadi pemfasilitasi. Fasilitasi mencakup pula desain lingkungan, pengorganisasian sumber, dan penyediaan peralatan. Kegiatan belajar dapat dilaksanakan secara tatap muka maupun lingkungan virtual seperti pembelajaran jarak jauh.

Pembelajaran merupakan elemen yang ke empat, dimana pengertian pembelajaran saat ini sudah berubah dari beberapa puluh tahun yang lalu. Terdapat kesadaran yang memuncak mengenai perbedaan antara penyimpanan informasi yang umum dalam tujuan pengujian dan pemerolehan pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang dimunculkan diluar lingkup kelas.

Elemen yang kelima peningkatan. Peningkatan berkenaan dengan perbaikan produk, yang menyebabkan pembelajaran lebih efektif, perubahan dalam kapabilitas, yang membawa dampak pada aplikasi dunia nyata,

Kinerja menjadi elemen yang keenam. Kinerja berkenaan dengan kesanggupan pembelajar untuk menggunakan dan mengaplikasikan kemampuan yang baru didapatkannya.

Berdasarkan uraian definisi tersebut maka penelitian termasuk dalam kawasan teknologi pendidikan. Pengembangan Media Powtoon untuk SMP Kelas VIII dalam pembelajaran IPS berarti mengembangkan sebuah pembelajaran yang melihat inovasi dalam pembelajaran secara sistematis dalam mengembangkan media pembelajaran. Dengan melihat kajian dan praktik yang maka pengembangan sebagai teknologi pembelajaran akan lebih digali dalam suatu pembuatan media pembelajaran yang lebih baik dan dipahami oleh pengguna dengan melihat pembuatan, penggunaan, manajemen, proses, dan ditambah fasilitas pembelajaran.

Proses pengembangan media merupakan suatu langkah untuk mengembangkan atau menyempurnakan media yang sudah ada dalam sebuah pembelajaran yang telah ada, kemudian dimanfaatkan dalam proses pembelajaran guna mempersiapkan kegiatan belajar mengajar untuk berinteraksi dengan materi yang sedang berlangsung.

2.2 Media Pembelajaran

2.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan di Amerika, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan atau informasi. Menurut Gagne (dalam Sadiman 2008:6), menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu

Briggs (dalam Sadiman 2008: 6), berpendapat bahwa media adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Asosiasi Pendidikan Nasional memiliki pengertian yang berbeda. Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan, ada persamaan di antara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman, 2008:7)

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 (Sukiman, 2013:29).

Menurut Miarso (2009: 458), media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali.

Berdasarkan pendapat-pendapat mengenai media pembelajaran berdasarkan Sadiman dan Miarso disimpulkan media pembelajaran merupakan semua alat bantu yang dipakai dalam proses pembelajaran, dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari sumber atau guru kepada penerima dalam hal

ini peserta didik dan memungkinkan komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik. Pesan atau informasi yang disampaikan melalui media dalam bentuk isi atau materi pengajaran itu harus dapat diterima oleh penerima pesan dengan menggunakan salah satu atau gabungan beberapa alat indera mereka.

Pengertian media pembelajaran seperti di atas didasarkan pada asumsi bahwa proses pendidikan/pembelajaran identik dengan sebuah proses komunikasi. Dalam proses komunikasi terdapat komponen-komponen yang terlibat di dalamnya, yaitu sumber pesan, pesan, penerima pesan, media dan umpan balik. Sumber pesan yaitu sesuatu (orang) yang menyampaikan pesan. Pesan adalah isi didikan/isi ajaran yang tertuang dalam kurikulum yang dituangkan ke dalam simbol-simbol tertentu (encoding). Penerima pesan adalah peserta didik dengan bol tersebut sehingga menafsirkan simbol-simbol tersebut sehingga dipahami sebagai pesan (decoding).

Pada awal sejarah pembelajaran, media hanya alat bantu yang digunakan oleh seorang guru untuk menerangkan pelajaran. Alat bantu yang mula-mula digunakan adalah alat bantu visual kepada siswa untuk mendorong motivasi belajar, memperjelas dan mempermudah konsep abstrak dan mempertinggi daya serap atau retensi belajar. Kemudian berkembangnya teknologi, khususnya teknologi audio pada pertengahan abad ke-20 lahirlah alat bantu audio visual yang terutama menggunakan pengalaman yang kongkrit untuk menghindari verbalisme. Dalam memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale mengadakan klasifikasi menurut tingkat dari yang paling kongkrit ke yang paling abstrak.

Klasifikasi tersebut disebut kerucut pengalaman (Cone of Experience). Merupakan klasifikasi yang dianut secara luas dalam menentukan alat belajar yang paling sesuai digunakan. (Rudi dan Cipi, 2009:8). Bentuk kerucut pengalaman Edgar tergambar seperti di bawah ini:



Bagan 2.4 Kerucut Pengalaman dari Edgar Dale

Dasar pengerucutan tersebut bukanlah tingkat kesulitan, melainkan tingkat keabstrakan jumlah jenis indra yang turut serta selama penerimaan isi pengajaran atau pesan. Pengalaman langsung akan memberikan kesan yang paling utuh dan paling bermakna mengenai informasi dan gagasan yang terkandung dalam pengalaman itu, karena melibatkan indra penglihatan, pendengaran, perasaan, penciuman dan peraba. Dapat disimpulkan bahwa perolehan pengetahuan siswa akan semakin abstrak apabila pesan hanya disampaikan melalui verbal, pengalaman yang paling konkret adalah yang lebih efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Ada beberapa faktor yang menjadi pertimbangan dalam memilih media antara lain : (1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran artinya media dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan, (2) dukungan terhadap

bahan pembelajaran artinya bahan pembelajaran sifatnya prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar mudah dipahami siswa, (3) kemudahan memperoleh media, artinya media mudah diperoleh, (4) ketrampilan dalam menggunakan, (5) tersedia waktu untuk menggunakannya, (6) sesuai dengan taraf berfikir siswa (Purnawati 2010).

Menurut Sudjana dan Rivai (2009), dalam memilih media hendaknya mengacu pada kriteria seperti ketepatannya dengan tujuan pengajaran, dukungan terhadap isi bahan pelajaran, kemudahan memperoleh media, ketrampilan guru dalam menggunakannya, tersedia waktu untuk menggunakannya, sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Daryanto (2010:56), menjelaskan bahwa materi pembelajaran yang terkandung didalamnya harus sesuai dengan kurikulum dan mengandung banyak manfaat. Ini dapat diartikan materi yang tersaji sudah jelas dan tepat sesuai dengan apa yang diajarkan oleh guru mata pelajaran.

Sadiman (2008:7), menjelaskan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai alat bantu mengajar. Dalam interaksi pembelajaran, guru menyampaikan pesan ajaran berupa materi pembelajaran kepada siswa.

2.2.2 Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) menuju penerima (siswa), sedangkan metode adalah prosedur untuk membantu siswa dalam menerima dan mengolah informasi guna mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam Kegiatan interaksi antara siswa dengan lingkungan, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

Selain membangkitkan motivasi dan minat siswa, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi. Media sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan, dapat membantu guru dan siswa dalam mengatasi hal-hal tersebut (Sadiman, dkk.,1984:14).

Edgar Dale (dalam Arsyad 2011 : 10), memperkirakan bahwa hasil belajar seorang peserta didik melalui indra pandang berkisar 75%, melalui indra dengar

13%, dan melalui indra lainnya sekitar 12%. Hal ini dapat disimpulkan bahwa media penglihatan lebih merangsang gairah belajar siswa.

2.2.3 Jenis Media Pembelajaran

Media atau bahan adalah perangkat lunak yang berisi pesan maupun informasi pendidikan yang disajikan dengan mempergunakan peralatan. Ada banyak sekali media yang bisa digunakan dalam pembelajaran, namun karena terlalu banyaknya media sehingga sering terjadi kebingungan dalam pengklasifikasian media pembelajaran tersebut. Oleh karena itu, timbul usaha penataan pengelompokan atau pengklasifikasian menurut kesamaan ciri atau karakteristiknya. Sudjana menggolongkan media pembelajaran menjadi tiga jenis yang biasa digunakan dalam proses pembelajaran, yakni media grafis atau media dua dimensi, media tiga dimensi dan media proyeksi (2009:3). Sedangkan menurut Sheel-Richey (dalam Kustiono, 2009:11), media pembelajaran secara umum ditaksonomikan menjadi: (1) media visual, (2) media audio (media dengar), (3) media audio-visual (media pandang-dengar), (4) media berbasis komputer, dan (5) media terpadu (media terintegrasi).

Selain itu Bretz (dalam Sadiman, 2007: 20) juga mengidentifikasi media pembelajaran berdasarkan tiga unsur pokok yaitu suara, visual dan gerak, sehingga timbul 8 klasifikasi media pembelajaran yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio semi gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6) media semi gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak. Dari beberapa penggolongan menurut para ahli tersebut, didapat kesamaan bahwa mereka menggolongkan media pembelajaran berdasarkan

indra yang menerima pesan yang disampaikan, yakni media diterima melalui indra pendengaran, penglihatan, maupun pendengaran dan penglihatan. Oleh karena itu, berdasarkan jenisnya media dibagi ke dalam beberapa bentuk yaitu media auditif, media visual dan media audio-visual. *Pertama*, media pembelajaran audio menurut Gerlach dan Ely (Kustiono, 2010:68), media audio termasuk jenis media rekaman suara dengan menggunakan bahasa verbal atau *sound effect* dan musik. Media pembelajaran audio mampu menyampaikan pesan secara auditif, sehingga pesan yang terkandung dapat disampaikan dan diterima melalui indra pendengaran. Media pembelajaran audio mampu meningkatkan daya imajinasi siswa, karena siswa hanya diberi kesempatan untuk mendengar, dan dengan mendengar siswa akan terpancing untuk memvisualkan apa yang didengarnya dalam pikiran.

Kedua, media pembelajaran visual atau dua dimensi menggunakan saluran indra penglihatan dan pesan yang terkandung tersampaikan dalam bentuk simbol-simbol komunikasi visual. Penggunaan media visual lebih banyak digunakan untuk anak usia TK maupun SD, karena dengan melihat langsung siswa dapat mengkonkretkan pengetahuan yang benar. *Ketiga*, media pembelajaran audio visual merupakan alat bantu dalam pembelajaran yang mengandung unsur audio dan visual dalam penyampainnya, sehingga media tersebut dapat diterima oleh indra pendengaran dan penglihatan. Ada banyak keuntungan dalam proses pembelajaran yang menggunakan media audio visual dikarenakan media tersebut dapat membantu pemahaman dengan melihat langsung dan dapat mendengarkan penjelasan untuk lebih dapat dimengerti oleh siswa. Oleh karena itu dalam

penelitian ini, peneliti memilih pengembangan media pembelajaran audio visual berupa video untuk pembelajaran IPS.

2.2.4 Desain Media Pembelajaran

Ada beberapa pendapat ahli mengenai definisi desain pembelajaran, atau dikenal juga dengan rancangan instruksional, rancangan pembelajaran, dan desain instruksional. Reigeluth (dalam Dewi Salma Prawiradilaga 2008 : 15), desain pembelajaran adalah kisi-kisi dari penerapan teori belajar dan pembelajaran untuk memfasilitasi proses belajar seseorang. Menurut Rothwell dan Kazanas (dalam Dewi Salma Prawiradilaga 2008 : 15), desain pembelajaran terkait dengan peningkatan mutu kinerja seseorang dan pengaruhnya bagi organisasi.

Menurut Gentry (dalam Dewi Salma Prawiradilaga 2008 : 15), desain pembelajaran adalah suatu proses yang merumuskan dan menentukan tujuan pembelajaran, strategi, teknik, dan media agar tujuan umum tercapai. Menurut Dick dan Carey (dalam Dewi Salma Prawiradilaga 2008 : 16), pakar-pakar ini menegaskan bahwa penggunaan konsep pendekatan sistem yang terdiri atas analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi sebagai landasan pemikiran suatu desain pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan para ahli mengenai desain pembelajaran diatas, dapat disimpulkan bahwa desain pembelajaran adalah suatu rancangan keseluruhan pembelajaran berupa rangkaian prosedur yang merupakan suatu sistem dan proses terdiri dari kegiatan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi serta memerlukan aspek-aspek pendukungnya.

2.3 Media Pembelajaran Audio Visual

Media pembelajaran audio-visual merupakan media baik *software* maupun *hardware* yang mampu menyampaikan pesan pembelajaran secara auditif dan visual. Media audio visual adalah perantara atau penyampai pesan pembelajaran yang mengandung komponen visual dan suara, sehingga tidak dapat dipungkiri jika terkadang media audio visual dimasukkan ke kelompok multimedia. Lebih jelasnya kita pahami pengertian media pembelajaran audio visual dibawah ini.

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran Audio-Visual dan Jenisnya

Warsita (2008:30) mendefinisikan pembelajaran audiovisual sebagai produksi dan pemanfaatan bahan belajar yang berkaitan dengan pembelajaran melalui penglihatan dan pendengaran yang secara eksklusif tidak selalu harus tergantung kepada pemahaman kata-kata dan simbol-simbol sejenis. Menurut Gagne (Kustiono 2010:78) mengklasifikasikan media audio-visual ke dalam klasifikasi media film (*motion picture*), yang mencakup: film atau video tape hasil dari pemotretan atau shooting objek/benda atau peristiwa yang sebenarnya, maupun film dari pemotretan gambar.

Kustiono (2010:80) mengelompokkan jenis media audio visual, yaitu film yang mencakup pita video, film TV; televisi (TV); film bersuara; media audio-visual gerak, mencakup juga pita video; visual gerak, seperti film bisu, film rangkai, dan arsip video; sound-slide; dan slide presentasi computerized.

Jadi dari berbagai pendapat ahli, pengertian media pembelajaran audio-visual adalah media yang memuat dua aspek yaitu aspek audio dan aspek visual

yang dikemas menjadi satu dalam penyajiannya. Bentuk media audio-visual antara lain bentukan media visual gerak dan bersuara seperti film, TV, video.

2.3.2 Nilai Edukatif Media Pembelajaran Video

Media video memiliki kelebihan dalam penyampaian pesan maupun kemampuannya dalam menarik minat dan perhatian siswa. Media video telah terbukti memiliki kemampuan yang efektif (penetrasi lebih dari 70%) untuk menyampaikan informasi, hiburan dan pendidikan (Warsita, 2008:30). Menurut Kustiono (2010:79), media audio-visual dapat memberikan kontribusi bagi siswa dalam proses pembelajaran, yaitu efektif dalam mengembangkan daya imajinatif siswa, mampu menyampaikan pesan historis sebuah peristiwa secara visual, membangkitkan semangat belajar siswa, melalui alunan musik yang mengiringi, mampu mengembangkan indra visual sekaligus indra auditif siswa, mampu memvisualisasikan aktivitas maupun objek yang terjadi di masa lampau (objek dokumenter)

Jadi media audio-visual memiliki beberapa fungsi dan nilai-nilai edukatif seperti media pembelajaran yang lainnya, karena media audio-visual memiliki aspek ganda yang tidak dimiliki oleh media lainnya, yakni aspek audio dan aspek visualnya. Sehingga jika media audio-visual digunakan sebagai media pembelajaran dalam pelajaran IPS, maka dalam materi penyimpangan sosial hanya ada dibayang-bayang siswa bisa divisualkan secara nyata untuk mendukung pemahaman mereka dalam menangkap materi yang diajarkan oleh guru.

Manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan

efisien. Hubungan antara media dengan tujuan pembelajaran dapat terlihat dari tabel dibawah ini.

Tabel 2.1: Hubungan Antara Media dengan Tujuan Pembelajaran

Jenis Media	Tujuan Pembelajaran					
	1	2	3	4	5	6
Gambar diam	S	T	S	S	R	R
Gambar hidup	S	T	T	T	S	S
Televisi	S	S	T	S	R	S
Obyek Tiga Dimensi	R	T	R	R	R	R
Rekaman Audio	S	R	R	S	R	S
Programed Instruction	S	S	S	T	R	S
Demonstrasi	R	S	R	T	S	S
Buku teks	S	R	S	S	R	S

(Sumber Warsita, 2008:30)

Keterangan:

R= sangat rendah S= sedang T= tinggi

1= belajar informasi faktual

2= belajar pengenalan visual

3= belajar prinsip, konsep, dan aturan

4= prosedur belajar

5= penyampaian keterampilan persepsi motorik

6= mengembangkan sikap, opini dan motivasi

2.3.3 Hubungan Media Pembelajaran dalam Teknologi Pendidikan

Teknologi Pendidikan dikembangkan adalah untuk memecahkan persoalan belajar manusia atau dengan kata lain mengupayakan agar manusia (peserta didik) dapat belajar dengan mudah dan mencapai hasil secara optimal. Pemecahan masalah belajar tersebut terjelma dalam bentuk semua sumber belajar atau sering dikenal dengan komponen pendidikan yang meliputi: pesan, orang/manusia, bahan, peralatan, teknik, dan latar/lingkungan. Pemecahan masalah tersebut ditempuh melalui proses analisis masalah, penentuan cara pemecahan, pelaksanaan, dan evaluasi yang tercemin dalam fungsi pengembangan media dalam bentuk riset-teori, desain, produksi, evaluasi, seleksi, logistic dan penyebarluasan/pemanfaatan. Agar semua fungsi ini berjalan dengan baik maka, perlu adanya koordinasi yang kegiatan tercemin dalam fungsi pengelolaan pendidikan yang meliputi pengelolaan organisasi dan pengelolaan personal.

Pemanfaatan sumber belajar merupakan suatu kegiatan memfasilitasi kegiatan belajar yang harus dilakukan oleh setiap pengembang sistem pendidikan. Adapun sumber belajar belajar itu sendiri meliputi semua sumber belajar yang dapat digunakan oleh pelajar baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk memberikan fasilitas belajar. (AECT, 1986: 9)

Komponen-komponen sumber belajar adalah bahan dan peralatan. Walaupun secara tidak eksplisit media tercantum sebagai komponen sumber belajar, tetapi kedua komponen tersebut sebenarnya adalah komponen media. Dengan demikian dapat di simpulkan, media merupakan salah satu komponen dalam sumber belajar, dan sekaligus merupakan salah satu bentuk pemecahan belajar menurut teknologi

pendidikan dengan melalui suatu perencanaan yang sistematis. Hubungan antara media dengan teknologi pendidikan tidak dapat di lepaskan.

2.4 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan Media

2.4.1 Pengertian Powtoon

Perkembangan teknologi komputer yang memungkinkan penayangan informasi grafik, suara dan gambar, selain teks, memungkinkan dibuat media audiovisual yang bersifat interaktif. Multimedia adalah istilah yang diberikan pada teknik penyajian informasi yang menggabungkan informasi berupa teks, grafik, citra, suara, gambar, video, maupun animasi.

Salah satu media pada komputer (software) yang mampu membuat dan menyajikan informasi-informasi tersebut yakni dengan menggunakan software Powtoon. Powtoon merupakan 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 time line yang sangat mudah. Powtoon masih dianggap asing oleh beberapa orang, karena aplikasi ini masih cukup baru dikalangan masyarakat. Popularitas *Powtoon* bisa menghasilkan animasi movie yang menakjubkan dibandingkan dengan video biasanya, Powtoon jauh lebih efisien dan efektif untuk membawa materi video yang lebih hidup.

Berdasarkan penjelasan diatas, dikatakan bahwa media powtoon bisa memberikan inovasi terbaru dalam media pembelajaran, karena pembelajaran khususnya untuk sosiologi itu masih susah dalam pembuatan medianya.



Gambar 2.1 Tampilan Interface Powtoon

2.4.2 Manfaat Media Powtoon

Manfaat Media Pembelajaran Powtoon, yaitu

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, seperti misalnya:
 - a. 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;
 - b. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan timelapse atau high-speed photography;
 - c. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal;
 - d. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, dan

- e. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat di visualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.

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

2.4.3 Kekurangan dan Kelebihan Media Pembelajaran Powtoon

Di dalam setiap media pembelajaran pasti mempunyai kekurangan dan kelebihan, adapun kekurangan dan kelebihan media pembelajaran Powtoon sebagai jenis media pembelajaran Audio-visual yakni;

2.4.3.1 Kekurangan Media Powtoon

Kekurangan Media Powtoon dalam pembelajaran adalah

- a) Ketergantungan pada ketersediaan dukungan sarana teknologi
Harus disesuaikan dengan system dan kondisi yang ada
- b) Mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya
- c) Membutuhkan dukungan SDM yang profesional untuk mengoprasikannya

2.4.3.2 Kelebihan Media Powtoon

Kelebihan Media Powtoon dalam pembelajaran adalah

- a) Interaktif
- b) Mencakup segala aspek indera
- c) Penggunaannya praktis
- d) Kolaboratif

- e) Lebih variatif
- f) Dapat memberikan feedback
- g) Memotivasi

Berdasarkan kekurangan dan kelebihan media powtoon, dapat disimpulkan bahwa jika dilihat dari kekurangan, media powtoon ini harus mempunyai keahlian khusus untuk menjalankan dan mengoperasikannya. Sebaliknya jika dilihat dari kelebihanannya, media powtoon ini sangatlah inovasi dalam pembelajaran, karena lebih interaktif, lebih variatif dengan berbagai macam animasinya serta memotivasi siswa untuk lebih mudah menerima materi yang disajikan atau diberikan oleh guru.

2.4.4 Media Powtoon dalam pembelajaran

Berkembangnya teknologi ada banyak software yang bisa membantu kita dalam presentasi seperti Power Point, Prezi, dan Powtoon. Sampai saat ini yang sering kita gunakan hanyalah Power Point saja. Tapi ternyata masih banyak software lain yang lebih menarik dan lebih mudah. Misalnya saja dan Powtoon dan mungkin juga masih banyak lagi software yang digunakan untuk presentasi yang belum kita ketahui.

Powtoon merupakan 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 time line 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, karena akan menimbulkan suasana santai dan non formal dalam pembelajaran di kelas. Dengan Powtoon kita bisa lebih santai dan mudah mengerti apa yang disampaikan oleh pemateri atau dosen karena Powtoon juga dilengkapi dengan video explainer. Selain itu Powtoon juga bisa digunakan oleh seorang pemasar untuk mempromosikan bisnis mereka. Dengan menggunakan Powtoon para pemasar bisa mempelajari cara untuk mengembangkan bisnis dengan animasi video yang terbaik.

Powtoon telah dirancang secara luas dan diuji untuk memastikan itu sesederhana mungkin sementara tidak pernah mengorbankan sedikitpun kualitas atau profesionalisme. Kita memiliki setiap alat animasi yang dibutuhkan untuk selalu menambahkan lebih banyak fitur, template dan gaya. Powtoon bisa menghidupkan presentasi kita karena audiens bisa berkomunikasi melalui video animasi. Dengan karakter dinamis, gambar eye-popping, dan urutan aktif teks dan yang lainnya, Powtoon membantu kita menangkap perhatian audiens dan imajinasi. Dengan menggunakan powtoon presentasi kita akan lebih hidup dan tidak membosankan.

Penggunaan powtoon dalam pembelajaran memang bisa dikatakan aplikasi yang baru dan belum banyak orang yang mengetahui media powtoon ini. Pada penerapan media Powtoon tidak jauh beda dengan media Power Point untuk mempresentasikan suatu bahan ajar akan tetapi Powtoon lebih menarik karena banyak pilihan animasi. Permasalahan guru disekolah sebenarnya adalah media yang seperti apa yang mampu membuat siswa itu mudah menerima materi yang

diberikan oleh guru tersebut. Media powtoon ini bisa membuat suasana kelas lebih hidup dan tidak membuat bosan siswa karena mempunyai banyak fitur dan animasi yang membuat menarik siswa untuk mendengarkan dan memperhatikan guru mengajar.

2.5 Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di sekolah

2.5.1 Definisi Mata Pelajaran IPS Di SMP/MTs

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), sebagai mata pelajaran yang wajib ditempuh oleh peserta didik, merupakan mata pelajaran yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006. Pembelajaran IPS yang disusun secara terpadu, memiliki tujuan agar peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam pada bidang ilmu yang berkaitan. Oleh sebab itu, pembelajaran IPS di tingkat SMP dan MTs di Indonesia seharusnya menerapkan pembelajaran IPS secara terpadu.

Pendapat senada dijelaskan oleh Ross (2006: 22) yang menjelaskan beberapa pendekatan, isi, dan maksud tentang mata pelajaran IPS sebagai kurikulum, yakni:

Subcjet-centered approaches argue that the Social Studies curriculum derives its content and purposes from disciplines taught in higher education. Some advocates would limit Social Studies curriculum ti the study of traditional history and geography while others would also include the traditional social sciences (e.g., anthropology, economics, political science, sociology, psychology).

Still other would inter and multidisciplinary areas such as ethnic studies, law, women's studies, cultural studies, and gay/lesbian studies.

Berdasarkan pendapat Ross, maka mata pelajaran IPS atau yang dikenal dengan *Social Studies* tidak hanya sebatas disiplin ilmu sosial yang terdiri dari antropologi, ekonomi, geografi, sejarah, dan hukum namun dapat dikaitkan dengan berbagai multidisipliner keilmuan yang terdiri dari suku, gender, budaya, dan penyimpangan sosial.

Dari berbagai macam pendekatan yang diungkapkan oleh para ahli, maka pada hakikatnya mata pelajaran IPS untuk tingkat SMP dan MTs adalah integrasi dan penyederhanaan dari berbagai macam disiplin ilmu sosial yang disusun secara sistematis, komprehensif, dan terpadu. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan peserta didik dapat memperoleh pemahaman yang lebih luas dan mendalam.

Menurut Como dan Snow (dalam Syafruddin, 2001: 3), menilai bahwa model pembelajaran IPS yang diimplementasikan saat ini masih bersifat konvensional sehingga siswa sulit memperoleh pelayanan secara optimal. Dengan pembelajaran seperti itu maka perbedaan individual siswa di kelas tidak dapat terakomodasi sehingga sulit tercapai tujuan-tujuan spesifik pembelajaran terutama bagi siswa berkemampuan rendah. Model pembelajaran saat ini juga lebih menekankan pada aspek kebutuhan formal dibanding kebutuhan real siswa sehingga proses pembelajaran terkesan sebagai pekerjaan administratif dan belum mengembangkan potensi anak secara optimal. Soemantri, N. (1998), menilai pembelajaran IPS sangat menjemukan karena penyajiannya bersifat monoton dan

ekspositoris sehingga siswa kurang antusias dan mengakibatkan pelajaran kurang menarik. Sumaatmadja, N. (1996: 35), juga menyatakan guru IPS wajib berusaha secara optimum merebut minat siswa karena minat merupakan modal utama untuk keberhasilan pembelajaran IPS.

2.5.2 Tujuan Mata Pelajaran IPS Di SMP/MTs

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMP dan MTs di Indonesia memiliki salah satu tujuan untuk mengembangkan kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan sebagaimana yang tertuang dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006.

Begitu pula dengan tujuan mata pelajaran IPS di Indonesia tingkat SMP dan MTs, sebagaimana yang diungkapkan oleh Arnie Fajar (2005: 114), yakni:

- a. Mengembangkan kemampuan berpikir, inkuiri, pemecahan masalah, dan keterampilan sosial.
- b. Membangun komitmen dan kesadaran terhadap nilai-nilai kemanusiaan
- c. Meningkatkan kemampuan berkompetisi dan bekerja sama dalam masyarakat yang majemuk, baik dalam skala nasional maupun internasional.

Muhammad Numan Somantri (2001: 44), mendefinisikan dan merumuskan tujuan IPS untuk tingkat sekolah sebagai mata pelajaran, yaitu 1) menekankan pada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral ideologi negara, dan agama, 2) menekankan pada isi dan metode berpikir ilmunan sosial, dan 3) menekankan pada reflective inquiry. Berdasarkan pendapat Numan Somantri, maka mata pelajaran IPS di tingkat SMP, menekankan kepada tumbuhnya nilai-nilai kewarganegaraan, moral, ideologi, agama, metode berpikir sosial, dan inquiry.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, maka tujuan mata pelajaran IPS di tingkat Sekolah Menengah Pertama di Indonesia, untuk mengembangkan kemampuan berpikir, inkuiri, keterampilan sosial, dan membangun nilai-nilai kemanusiaan yang majemuk baik skala lokal, nasional, dan global.

2.5.3 Ruang Lingkup Mata Pelajaran IPS Di SMP/MTs

Berdasarkan tujuan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) yang telah dijelaskan di atas, maka untuk mengembangkan tujuan tersebut diperlukan suatu ruang lingkup keilmuan untuk mencapai tujuan pembelajaran IPS di kelas. Arnie Fajar (2005: 114), menjelaskan beberapa ruang lingkup mata pelajaran IPS di SMP dan MTs yang dapat dikaji oleh peserta didik, yaitu sebagai berikut:

- a. Sistem Sosial dan Budaya
- b. Manusia, Tempat, dan Lingkungan
- c. Perilaku Ekonomi dan Kesejahteraan
- d. Waktu, Keberlanjutan, dan Perubahan .

Dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 menjelaskan dan merumuskan beberapa hal tentang ruang lingkup IPS yang didasarkan kepada pengertian dan tujuan yakni:

- a. Materi kajian IPS merupakan perpaduan atau integrasi dari berbagai cabang-cabang ilmu-ilmu sosial dan humaniora, sehingga akan lebih bermakna dan kontekstual apabila materi IPS didesain secara terpadu.

- b. Materi IPS juga terkait dengan masalah-masalah sosial kemasyarakatan dan kebangsaan, seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi, serta tuntutan dunia global.
- c. Jenis materi IPS dapat berupa fakta, konsep, dan generalisasi, terkait juga dengan aspek kognitif, afektif, psikomotorik dan nilai-nilai spritual. Dengan demikian ruang lingkup mata pelajaran IPS di SMP dan MTs, merupakan perpaduan dari berbagai cabang ilmu-ilmu sosial, ilmu humaniora, dan masalah-masalah sosial baik berupa fakta, konsep, dan generalisasi untuk mengembangkan aspek kognitif, psikomotor, afektif, dan nilai-nilai spiritual yang dimiliki oleh peserta didik.

2.6 Materi Penyimpangan Sosial

2.6.1 Pengertian Penyimpangan Sosial

Penyimpangan adalah segala bentuk perilaku yang tidak menyesuaikan diri dengan kehendak masyarakat. Dengan kata lain, penyimpangan adalah tindakan atau perilaku yang tidak sesuai dengan norma dan nilai yang dianut dalam lingkungan baik lingkungan keluarga maupun masyarakat. Penyimpangan terjadi apabila seseorang atau kelompok tidak mematuhi norma dan nilai yang berlaku dalam masyarakat. Penyimpangan terhadap nilai dan norma dalam masyarakat disebut dengan deviasi (deviation), sedangkan pelaku atau individu yang melakukan penyimpangan disebut divian (deviant).

2.6.2 Faktor Penyebab Penyimpangan

Faktor-faktor penyebab timbulnya perilaku yang menyimpang adalah sebagai berikut.

1. Perbedaan status (kesenjangan) sosial antara si kaya dan si miskin yang sangat mencolok mengakibatkan timbulnya rasa iri dan dengki sehingga terjadilah tindak korupsi, manipulasi, dan kolusi.
2. Banyaknya pemuda putus sekolah (drop out) dan pengangguran. Mereka yang tidak mempunyai keahlian tidak mungkin bisa bekerja di perkantoran, padahal mereka membutuhkan sandang, pangan, dan tempat tinggal. Akhirnya, mereka mengambil jalan pintas dengan menjadi pengamen atau pengemis jalanan.
3. Kebutuhan ekonomi untuk serba berkecukupan, tanpa harus bersusah payah bekerja, mengakibatkan seseorang mengambil jalan pintas dengan cara mencuri, merampok, menodong, dan lain-lain.
4. Keluarga yang berantakan (broken home) dapat menyebabkan adanya penyimpangan sosial. Sebagai pelampiasan, mereka melakukan kegiatan-kegiatan yang sifatnya negatif seperti berjudi, narkoba, miras, terjun ke dalam kompleks prostitusi.
5. Pengaruh media massa seperti adanya berita dan gambar-gambar serta siaran TV yang menyajikan tentang tayangan tindak kekerasan dan kriminalitas.

2.6.3 Teori Penyimpangan Sosial

1) Teori Anatomi

Teori ini berpandangan bahwa munculnya perilaku menyimpang adalah konsekuensi dari perkembangan norma masyarakat yang makin lama makin kompleks sehingga tidak ada pedoman jelas yang dapat dipelajari dan dipatuhi warga masyarakat sebagai dasar dalam memilih dan bertindak dengan benar.

Robert K. Merton mengemukakan bahwa penyimpangan perilaku itu terjadi karena masyarakat mempunyai struktur budaya dengan sistem nilai yang berbeda-beda sehingga tidak ada satu standar nilai yang dijadikan suatu kesepakatan untuk dipatuhi bersama sehingga masyarakat akan berperilaku sesuai dengan standar.

2) **Teori Pengendalian**

Teori ini muncul bahwa perilaku menyimpang pada dasarnya dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu

- a. Pengendalian dari dalam yang berupa norma-norma yang dihadapi.
- b. Pengendalian yang berasal dari luar, yaitu imbalan sosial terhadap konformitas dan sanksi atau hukuman bagi masyarakat yang melanggar norma tersebut.

3) **Teori Reaksi Sosial**

Teori ini umumnya berpendapat bahwa pemberian cap atau stigma seringkali mengubah perilaku masyarakat terhadap seseorang yang menyimpang, sehingga bila seseorang melakukan penyimpangan primer maka lambat laun akan melakukan penyimpangan sekunder.

4) **Teori Sosialisasi**

Menurut para ahli sosiologi, munculnya perilaku menyimpang pada teori ini, didasarkan dengan adanya ketidakmampuan masyarakat untuk menghayati norma dan nilai yang dominan. Penyimpangan tersebut disebabkan adanya gangguan pada proses penghayatan dan pengamalan nilai tersebut dalam perilaku seseorang.

2.6.4 Proses Pembentukan Perilaku Menyimpang

Pembentukan perilaku menyimpang dapat terjadi karena proses sosialisasi yang tidak sempurna dan nilai-nilai sub kebudayaan menyimpang.

1) Proses Sosialisasi Yang Tidak Sempurna

Dalam proses sosialisasi yang sangat berperan adalah agents of socialization atau pihak-pihak yang melaksanakan sosialisasi. Adapun agen-agen sosialisasi terdiri atas:

- a. keluarga,
- b. sekolah,
- c. kelompok pergaulan, dan
- d. media massa.

Proses sosialisasi yang tidak sempurna bisa disebabkan oleh :

- a. Terjadinya disorganisasi keluarga yaitu perpecahan dalam keluarga sebagai satu unit, karena anggota keluarga gagal dalam memenuhi kewajibannya yang sesuai dengan perannya.
- b. Peperangan mengakibatkan disorganisasi dalam berbagai aspek kemasyarakatan. Dalam keadaan kacau, nilai dan norma tidak berfungsi sehingga banyak sekali penyimpangan.

2.6.5 Bentuk-bentuk Penyimpangan

1) Penyimpangan Primer

Penyimpangan ini hanya bersifat sementara dan tidak diulang kembali.

Individu yang melakukan penyimpangan ini masih tetap sebagai orang yang

dapat diterima secara sosial. Jadi, gaya hidupnya tidak didominasi oleh pola perilaku menyimpang. Ciri-cirinya penyimpangan primer sebagai berikut :

- a. Hanya bersifat sementara,
- b. Gaya hidup tidak didominasi oleh perilaku menyimpang, dan
- c. Masih dapat diterima secara sosial

Contoh mengendarai sepeda motor melampaui batas kecepatan maksimal, memanipulasi jumlah pajak kekayaan, dan lain-lain.

2) Penyimpangan Sekunder

Seseorang secara khas memperlihatkan perilaku menyimpang dan secara umum dikenal sebagai seseorang yang menyimpang. Masyarakat tidak menginginkan individu semacam ini. Ciri-ciri penyimpangan sekunder sebagai berikut:

- a. masyarakat tidak bisa menerima individu semacam itu
- b. masyarakat umum telah mengetahuinya, dan
- c. gaya hidupnya didominasi oleh perilaku menyimpang

Contoh seorang pemabuk yang hidup di tengah masyarakat yang antimabuk, pembunuhan, dan penodongan.

3) Penyimpangan Individu

Apabila seseorang melakukan penyimpangan dari sub-kebudayaan yang telah mapan dan nyata-nyata menolak norma-norma tersebut, maka ia disebut sebagai penyimpang individual. Ciri-ciri penyimpangan individu sebagai berikut:

- a. bertindak sendirian,
- b. tidak merencanakan penyimpangan dengan siapa pun

Contoh: pembunuhan yang dilaku-kan sendiri, atau mencuri seorang diri.

4) Penyimpangan Kelompok

Penyimpangan kelompok adalah kegiatan yang dilakukan kelompok secara kolektif dengan cara yang bertentangan terhadap norma-norma yang berlaku.

Contoh: gang kejahatan, sindikat terorisme, mafia. Kelompok ini mempunyai seperangkat norma, nilai sikap, dan tradisi-tradisi tersendiri. Selaku anggota mafia, masing-masing berpegang teguh pada aturan main mafia.

2.6.6 Sifat-sifat Penyimpangan

1) Penyimpangan yang Bersifat Positif

Penyimpangan ini tidak sesuai dengan aturan-aturan atau norma-norma yang berlaku. Misalnya: melakukan pekerjaan yang seharusnya tidak dikerjakan mereka. Ibu rumah tangga berprofesi sebagai kondektur karena alasan ekonomi.

2) Penyimpangan yang Bersifat Negatif

Pada umumnya penyimpangan ini cenderung ke arah nilai-nilai sosial yang dipandang rendah dan buruk sehingga masyarakat mencela dan mengucilkan misalnya, pembunuhan, perampok, penjaja komersial seks, dan lain-lain.

2.6.7 Contoh Penyimpangan Sosial

1) Penyalahgunaan Narkotika

Penggunaan dengan dosis melampaui ukuran normal dapat menimbulkan efek negatif, yakni overdosis. Dalam kondisi seperti ini orang akan mengalami penurunan kesadaran, yaitu setengah sadar dan ingatannya menjadi kacau.

2) Perilaku Seksual di Luar Nikah

Akibat penyimpangan seksual yang paling mengerikan saat ini adalah penyakit AIDS. AIDS adalah suatu penyakit yang disebabkan oleh adanya virus yang dapat merusak jaringan tubuh manusia sehingga dapat menimbulkan kematian.

3) Perilaku Kriminal Lainnya

Perilaku kriminal seperti pencurian, perampokan, dan pembunuhan juga termasuk dalam perilaku menyimpang yang sering dilakukan oleh orang-orang yang tidak mempunyai tanggung jawab sosial.

4) Homoseksualitas

Homoseksualitas adalah kecenderungan seseorang untuk tertarik kepada sesama jenis kelamin sebagai mitra seksualnya. Tindakan homoseksualitas bertentangan dengan norma sosial dan norma agama.

5) Kenakalan Remaja

Pendapat lain menyatakan bahwa semua perbuatan penyelewengan norma yang menimbulkan kerusakan masyarakat dan dilakukan remaja. Remaja yang dimaksud adalah mereka yang berusia antara 12 tahun sampai dengan 18 tahun serta belum menikah.

6) Perkelahian Pelajar

Perkelahian pelajar sebenarnya termasuk dalam kenakalan remaja karena merupakan bentuk perilaku menyimpang. Perilaku semacam ini sering disebut dengan istilah tawuran. Perkelahian pelajar berkaitan dengan krisis moral karena tindakannya berlawanan dengan norma agama atau norma sosial.

2.6.8 Upaya Pencegahan dan Pengendalian Penyimpangan Sosial

1) Peranan Orang Dewasa

Upaya peranan orang dewasa dalam pencegahan dan pengendalian penyimpangan dapat dilakukan dengan cara mendidik, mengajak, memberi contoh, dan bahkan memaksa melalui bentuk teguran, pendidikan, ajaran agama, hukuman.

2) Peranan Situasi Lingkungan

Situasi lingkungan yang dimaksud adalah situasi lingkungan keluarga, teman sepermainan, sekolah, lingkungan kerja, dan media massa.

3) Peranan Kesempatan Sosialisasi

Bila individu tersebut cenderung tidak mempunyai kesempatan dalam melakukan sosialisasi secara sempurna, baik di keluarga, masyarakat maupun lingkungan sekolah maka individu tersebut akan mengalami kesulitan dalam penyesuaian diri dengan masyarakat dan lingkungannya.

2.6.9 Keefektifan Media Powtoon dalam pembelajaran IPS materi Penyimpangan Sosial

Pengembangan media pembelajaran perlu dilakukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran, lebih khusus pada mata pelajaran IPS untuk materi Penyimpangan Sosial. Motivasi dan minat belajar sosiologi perlu ditingkatkan agar penguasaan materi siswa bisa ditingkatkan. Disamping itu, pembentukan sikap menjadi salah satu pertimbangan pentingnya peningkatan kualitas pembelajaran sosiologi. Salah satu media yang bisa digunakan adalah media powtoon.

Penyajian powtoon sebagai media pembelajaran sosiologi diharapkan mampu memberikan sajian materi yang lebih menarik. Jika kebanyakan guru hanya menggunakan buku saja dalam memberikan materi. Tetapi hasil belajar dan minat belajar siswanya sangatlah rendah. Hal ini menyebabkan siswa menjadi cepat bosan dan malas mempelajari ilmu IPS. Sedangkan dalam media powtoon, yang divisualisasikan membuat siswanya lebih menarik dan akan terus memberikan perhatiannya ke materi Penyimpangan Sosial. Hal tersebut membuat siswa ingin terus membacanya hingga selesai.

Dalam media powtoon disajikan video presentasi dengan ilustrasi secara berkesinambungan dalam sajian yang menarik. Hampir semua fitur di dalam media powtoon ini 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, karena akan menimbulkan suasana santai dan non formal dalam pembelajaran di kelas.

Powtoon bisa menghidupkan presentasi kita karena audiens bisa berkomunikasi melalui video animasi. Dengan karakter dinamis, gambar eye-popping, dan urutan aktif teks dan yang lainnya, PowToon membantu kita menangkap perhatian audiens dan imajinasi. Dengan menggunakan powtoon presentasi kita akan lebih hidup dan tidak membosankan. Karena biasanya walaupun guru sudah menggunakan media powerpoint untuk menunjang pembelajaran IPS materi Penyimpangan Sosial tetapi guru belum bisa memaksimalkan penggunaan media powerpoint, karena kebanyakan guru masih

menggunakan media tulisan dan gambar saja. Hamidjojo dan Latuheru (Azhar Arsyad, 2011: 4), mengemukakan bahwa media sebagai bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan, atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai pada penerima yang dituju. Jadi media yang digunakan oleh guru mempunyai peranan penting bagaimana hasil belajar siswa nantinya.

Dengan menggunakan media powtoon ini, siswa akan diberikan materi dengan bentuk audiovisual dengan animasi yang menarik, sehingga siswa tidak akan bosan dalam mendengarkan materi yang disajikan oleh guru. Fitur yang ada di dalam media powtoon ini juga akan membuat siswa lebih aktif dan interaktif. Penggunaan media powtoon sebagai media pembelajaran dapat didukung sumber belajar lain ataupun media lain. Sumber belajar maupun media yang variatif akan memberikan kekayaan intelektual yang lebih baik bagi siswa. Peranan media powtoon yang dikembangkan pada dasarnya sebagai alternatif media pembelajaran materi Penyimpangan Sosial yang lebih menarik bagi siswa.

2.7 Kerangka Berpikir

Berdasarkan hasil pengamatan disekolah observasi tentang kendala guru dalam proses belajar mengajar adalah kurangnya daya tangkap siswa membuat nilai siswa rendah di tahun sebelumnya dikarenakan berbagai faktor. Dikarenakan kurangnya daya tangkap pembelajaran khususnya IPS dilihat dari pencapaian pembelajaran yang kurang memuaskan dalam hasil belajarnya. Faktor kurangnya pemanfaatan media bisa jadi salah satu kurangnya hasil belajar terhadap siswa dikarenakan masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan papan tulis

untuk memberikan penjelasan materi yang kebanyakan materi IPS menggunakan buku dan hanya mengawang tentang bab ini. Media pembelajaran IPS hanya terbatas pada media buku dan media powerpoint yang hanya berisi tulisan dan gambar saja. Dimana media-media tersebut menurut pendidikan masih kurang optimal untuk pembelajaran IPS khususnya sosiologi.

Melihat masalah tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berupa media powtoon. Dengan materi penyimpangan sosial guru membutuhkan media yang tidak hanya menyediakan media gambar dan tulisan saja, tetapi bisa dilengkapi dengan video dan animasi yang mendukung media tersebut. Selain dilengkapi dengan fitur yang variatif, media ini juga mudah dibuat oleh guru, tidak memerlukan keahlian khusus. Dalam media powtoon memiliki setiap alat animasi yang dibutuhkan untuk selalu menambahkan lebih banyak fitur, template dan gaya yang menarik. Powtoon bisa menghidupkan presentasi kita karena audiens bisa berkomunikasi melalui video animasi. Dengan karakter dinamis, gambar eye-popping, dan urutan aktif teks dan yang lainnya, Powtoon membantu kita menangkap perhatian audiens dan imajinasi. Dengan menggunakan powtoon presentasi kita akan lebih hidup dan tidak membosankan. Selain dilengkapi dengan fitur, powtoon juga bisa ditambahkan audio untuk memperjelas materi jadi materi tidak hanya disajikan dengan menggunakan teks saja, tetapi menggunakan audio. Selain itu juga dapat menambahkan musik untuk menarik perhatian siswa agar tidak bosan memperhatikan guru yang sedang mengajar.

Menggunakan media powtoon ini, siswa akan diberikan materi dengan bentuk audiovisual dengan animasi yang menarik, sehingga siswa tidak akan bosan dalam mendengarkan materi yang disajikan oleh guru. Fitur yang ada di dalam media powtoon ini juga akan membuat siswa lebih aktif dan interaktif. Penggunaan media powtoon sebagai media pembelajaran dapat didukung sumber belajar lain ataupun media lain. Sumber belajar maupun media yang variatif akan memberikan kekayaan intelektual yang lebih baik bagi siswa. Peranan media powtoon yang dikembangkan pada dasarnya sebagai alternatif media pembelajaran materi Penyimpangan Sosial yang lebih menarik bagi siswa.

2.8 Hipotesis

Dari uraian diatas penulis mengambil sebuah hipotesis sebagai berikut:

1. Bahwa pemanfaatan media pembelajaran powtoon dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ada perbedaan hasil belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 15 Semarang.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu

5.1.1 Pengembangan media pembelajaran Powtoon menggunakan metode penelitian pengembangan (Development) dengan model pengembangan ADDIE. Pembuatan media powtoon dibuat menggunakan aplikasi online dalam situs powtoon dan setelah melalui uji kelayakan diperoleh hasil penelitian kelayakan media pembelajaran powtoon pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan sosial dari ahli materi dan ahli media. Hasil penilaian ahli materi masuk dalam kriteria layak digunakan di SMP Negeri 15 Semarang dengan presentase kelayakan 80%. Hasil penilaian ahli media masuk dalam kriteria layak untuk digunakan dengan presentase kelayakan 79%.

5.1.2 Keefektifan media pembelajaran Powtoon dilihat dari hasil nilai pretest dan nilai posttest, dimana pada nilai pretest uji r diperoleh sebesar -0,225 dengan t tabel 1,67 disimpulkan bahwa keduanya memiliki keadaan yang sama.,sedangkan pada hasil nilai posttest uji t diperoleh 8,510 dengan t tabel 1,67 disimpulkan bahwa ada perbedaan nilai antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut maka saran yang dapat disampaikan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sekolah diharapkan adanya tambahan bekal kemampuan oleh guru untuk dapat mengkreasikan berbagai macam bentuk alternatif media pembelajaran untuk proses belajar mengajar.

2. Bagi Guru

Guru diharapkan bisa membuat media pembelajaran yang inovatif dan sederhana yang bisa membuat tertarik dan mempermudah siswa pada mata pelajaran yang dianggap sulit.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali Muhidin, Sambas dan Maman Abdurahman. 2007. *Analisis Korelasi, Regresi, dan Jalur dalam Penelitian*, Bandung : CV Pustaka Setia.
- Alwi, Syafruddin. 2001. *Manajemen Sumber Daya Manusia Edisi pertama*. Yogyakarta: Cetakan pertama BPFE.
- Arief S Sadiman, dkk. 2008. *Media pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arief S Sadiman, dkk. 1984. *Media pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Suatu Penelitian Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi Kelima. Jakarta: Penerbit Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arnie Fajar. 2005. *Portofolio Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Astuti, Tri. 2013 “ Pengembangan media pembelajaran kartun 3D berbasis Muvizu pada mata pelajaran matematika kelas 1 di SD Lab School Unnes”. Universitas Negeri Semarang.
- Bahtra. “MEDIA PEMBELAJARAN POWTOON.”.
<http://bahtra12.blogspot.co.id/2015/04/media-pembelajaran-powtoon.html>
 Diakses pada 19 April 2015.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Perannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewi Salma Prawiradilaga. 2007. *Prinsip Desain Pembelajaran*, Cet. 2, Jakarta: Prenada Media Grup,
- Djaramah, Syaiful Bahri, Azwan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hariyati. 2014. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 12 Palu. E-jurnal Geo-Tadulako UNTAD.
- Hendrik, Muhammad. “TENTANG POWTOON”.
<http://muhammadhendrik94.blogspot.co.id/2015/12/tentang-powtoon.html>
 Diakses pada 13 Desember 2015.
- Kustiono. 2010. *Media Pembelajaran : Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatan dan Pengembangan*. Semarang: UNNES Press
- Miarso, Yusufhadi. 2009. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Multazam, Ahmad. "ANALISIS BUTIR (TINGKAT KESUKARAN DAN DAYA PEMBEDA)".

<http://multazam-einstein.blogspot.com/2013/01/analisis-butir-tingkat-kesukaran-dan.html>. Diakses Pada Tanggal 12 Juni 2015. Hal 39-40

Multazam, Ahmad. "ANALISIS BUTIR (TINGKAT KESUKARAN DAN DAYA PEMBEDA)".

<http://multazam-einstein.blogspot.com/2013/01/analisis-butir-tingkat-kesukaran-dan.html>. Diakses Pada Tanggal 12 Juni 2015. Hal 39-40

Numan Sumantri. 2001. *Menggagas Pembaharuan Pendidikan IPS*. Bandung: Remaja rosdakarya.

Prawiradilaga, Dewi Salma. 2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana

Ross, Westerfield, Jordan (2006 Corporate Finance Fundamentals. 7th ed. Newyork: McGraw-hill.

Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Saifudin ahmad. 2001, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Mata Pelajaran IPS SMP. Jurnal Falasifa. Volumel No.2.

Seels, B dan RC Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran, Definisi dan Kawasannya*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta

Sudjana dan Ahmad Rifa'i. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sudjana dan Ahmad Rifa'i. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Sugiyono, 2009, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta

Sumaatmadja, Nursid. 1996. *Studi Geografi Suatu Pendekatan dan Analisa Keruangan*. Bandung: Alumni.

Susilana Rudi dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

Standar Nasional Pendidikan (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 22 tahun 2006 tentang . Jakarta: Sinar Grafika

Undang-Undang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional)

Warsito, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Desain dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta.