

## **BAB II**

### **KAJIAN LITERATUR**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Media Pembelajaran**

##### **a. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media berasal dari bahasa latin yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Heinich media merupakan pembawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan pembelajaran atau mengandung maksud-maksud pembelajaran. Sementara menurut H. Malik mengemukakan bahwa media merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan pembelajar dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.<sup>5</sup>

Munadi mendefenisikan media pembelajaran yaitu sebagai 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. Dan Kustandi & Sujipto menyimpulkan media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.<sup>6</sup>

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya. Menurut Arsad di dalam buku Nurdyansyah mendeskripsikan secara lebih khusus media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis,

---

<sup>5</sup>Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah. 2017. *Media Pembelajaran*. Jember : Pustaka Abadi, hal. 9-10

<sup>6</sup>Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo : 11, hal. 44

photografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal... Ringkasnya, media adalah alat yang menyampaikan atau menghantarkan pesan-pesan pembelajaran.<sup>7</sup>

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*massage/software*). Dengan demikian media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukan lah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut. Perangkat lunak (*software*) adalah informasi atau bahan ajar itu sendiri yang akan disampaikan kepada siswa, sedangkan perangkat keras (*hardware*) adalah sarana atau peralatan yang digunakan untuk menyajikan pesan/bahan ajar.<sup>8</sup>

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara guru, peserta didik dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Pesan yang akan dikomunikasikan merupakan isi pembelajaran yang ada dalam kurikulum yang disajikan oleh guru kepada peserta didik dalam proses pembelajaran disekolah. Penyampaian pesan merupakan salah satu komponen pembelajaran yang mempunyai peranan penting dalam kegiatan belajar mengajar. Pemanfaatan media seharusnya merupakan bagian yang harus mendapatkan perhatian guru dalam setiap kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu guru perlu mempelajari bagaimana memilih serta menggunakan media pembelajaran agar dapat mengefektifkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat kita temukan dalam Alquran. Firman Allah Swt. Dalam ayat menjelaskan dalam surah al-Nahl ayat 125 yaitu :

---

<sup>7</sup>*Ibid'* hal. 45

<sup>8</sup>Direktorat Jendral Pendidikan Islam. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Cepi Riyana, hal.10-11

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِلِغَتِكَ هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ۝

Artinya :*“Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik”*.

Tafsir tersebut menyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran harus mempertimbangkan aspek pesan yang disampaikan adalah positif, dan bahasa yang santun sebagai sarana penyampai pesan, dan jika dibantah pun seorang pendidik harus menjelaskannya dengan bahasa yang logis, agar peserta didik dapat menerima dengan baik. Dengan demikian, media dalam penyampaian pesan di sini adalah bahasa lisan sebagai pengantar pesan.

Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.<sup>9</sup>

Berdasarkan penjelasan dari beberapa ahli yang telah dikemukakan tentang media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat bantu untuk mempermudah suatu proses pembelajaran dalam mentransfer pesan dari guru kepada siswa. Media juga dapat dikatakan suatu alat untuk merangsang indra pendengaran maupun penglihatan dalam memahami informasi dalam pembelajaran.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Kegiatan pembelajaran melibatkan berbagai komponen. Salah satunya yang tidak kalah penting adalah komponen media. Media memiliki fungsi dan kegunaan yang sangat penting untuk membantu kelancaran proses pembelajaran dan efektivitas pencapaian hasil belajar.

---

<sup>9</sup>*Ibid'* hal. 46

Menurut Levied an Lentz di dalam Sukirman khususnya media visual, mengemukakan bahwa media pendidikan memiliki empat fungsi kompensatoris. Fungsi atensi media visual merupakan inti, yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pembelajaran. Sering kali pada awal pembelajaran peserta didik tidak tertarik dengan materi pembelajaran atau mata pelajaran itu merupakan salah satu pelajaran yang tidak disenangi oleh mereka sehingga mereka tidak memperhatikan.<sup>10</sup>

Pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran 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.

Media pembelajaran, menurut Kemp dan Dayton dalam Nurdyansyah dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberikan intruksi.<sup>11</sup>

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media dapat meningkatkan pengetahuan, memperluas pengetahuan, serta memberikan fleksibilitas dalam penyampaian pesan. Selain itu media dapat berfungsi sebagai alat komunikasi, sebagai sarana pemecahan masalah dan sebagai sarana pengembangan diri.

---

<sup>10</sup>Sukirman.2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*.Yogyakarta : Pedagogia, hal. 38

<sup>11</sup>*Ibid'* hal. 58-60

### c. Jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan komponen pembelajaran yang meliputi bahan dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh kedalam dunia pendidikan (misalnya teori/konsep baru dan teknologi), media pembelajaran terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing jenis dan kemampuannya sendiri.<sup>12</sup>

Secara umum media pembelajaran dibagi menjadi 4 jenis yaitu :<sup>13</sup> (1) Media Visual: media visual adalah media yang bisa dilihat. Media ini mengandalkan indra penglihatan. Contoh : media foto, gambar, komik, gambar temple, poster, majalah, buku, miniature, alat paraga dan sebagainya. (2) Media Audio: media audio adalah media yang bisa didengar. Media ini mengandalkan indra teliga sebagai salurannya. Contohnya : suara, music dan lagu, alat music, siaran radio, dan kaset suara, atau CD dan sebagainya. (3) Media Audio Visual: media audio visual adalah media yang bisa didengar dan dilihat secara bersamaan. Media ini mengerakkan indra pendengaran secara bersamaan. Contohnya: media drama, pemetasan, film, televise dan media yang sekarang menjamur, yaitu VCD. (4) Multimedia: multimedia adalah semua jenis media yang terangkum menjadi satu. Contohnya: internet, belajar dengan menggunakan media internet artinya mengaplikasikan semua media yang ada termasuk pembelajaran jarak jauh.

Ciri-ciri umum dari media pembelajaran menurut dari Oemar Hamalik dalam Talizo Tafonao yaitu *pertama*, media pembelajaran indentik dengan pengertian peragaan yang berasal dari kata “raga”, artinya suatu benda yang dapat diraba, dilihat dan didengar dan yang dapat diamati melalui panca indera. *Kedua*, tekanan utama terletak pada benda atau hal-hal yang dapat dilihat dan didengar. *Ketiga*, media pembelajaran digunakan dalam rangka hubungan (komunikasi) dalam pengajaran antara guru dan siswa. *Keempat*, media pembelajaran adalah semacam alat bantu belajar mengajar, baik didalam

<sup>12</sup>Direktorat Jendral Pendidikan Islam. *Media Pembelajaran*. hal. 35

<sup>13</sup>Satrianawati. 2018. *Media dan Sumber Belajar*. Yogyakarta : DEEPUBLISH, hal. 10

maupun diluar kelas. *Kelima*, media pembelajaran merupakan suatu “perantara” (medium, media) dan digunakan dalam rangka belajar. *Keenam*, media pembelajaran mengandung aspek, sebagai alat dan sebagai teknik yang erat pertaliannya dengan metode belajar. *Ketujuh*, karena itu, sebagai tindakan operasional, dalam buku ini digunakan pengertian “media pembelajaran”. Selain Oemar Hamalik, Rudi Bretz membagikan media pembelajaran menjadi 8 jenis media yakni : (1) Media audio visual. (2) Media audio visual diam. (3) Media audio semi gerak. (4) Media visual gerak. (5) Media visual diam. (6) Media visual semi gerak. (7) Media audio. (8) Media Cetak.<sup>14</sup>

Dari beberapa pendapat ahli yang di atas tentang jenis-jenis media pembelajaran maka dapat di simpulkan bahwa media terbagi menjadi : (1) media visual, (2) media cetakan, (3) media berbasis visual, (4) media berbasis audiovisual dan (5) media berbasis cetak.

#### **d. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran, penggunaan media pembelajaran dapat membantu pendidik (guru/dosen/widyaiswara) dalam menyampaikan materi pembelajarannya. Media pembelajaran merupakan komponen penting yang dapat menentukan keberhasilan penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik. Komponen lain yang terkait dengan media pembelajaran yang tidak kalah penting adalah metode pembelajaran. Kedua komponen ini saling terkait. Penggunaan dan pemilihan satu metode pembelajaran tertentu memiliki konsekuensi atas penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai. Fungsi media dalam pembelajaran adalah meningkatkan stimulasi para peserta didik dalam kegiatan belajar. Manfaat media dalam pembelajaran, di antaranya :<sup>15</sup> (1) Membantu proses pembelajaran yang berlangsung antara pendidik dengan peserta didik. Tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan secara

---

<sup>14</sup> Talizaro Tafonao. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa”. Jurnal Komunikasi Pendidikan. Vol.2 No.2, Juli 2018

<sup>15</sup> Mustofa Abi Hamid, dkk. 2020. *Media Pembelajaran*. Medan : Yayasan Kita Menulis, hal. 7-8



verbal saja, tetapi perlu alat bantu (tools) lain yang dapat membantu mengirimkan pesera didik. Pendidik terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran, sedangkan peserta didik dan lebih mudah dalam memahami konsep materi yang disampaikan oleh pendidik. Sehingga, *transfer of knowledge* dan *transfer of value* dapat dilakukan secara maksimal. (2) Meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran rasa ingin tahu dan antusiasme peserta didik meningkat, serta interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar dapat terjadi secara interaktif. Dapat membantu penyampaian materi yang bersifat konkret. Beberapa informasi dan konsep materi pembelajaran yang bersifat abstrak, rumit, kompleks, tidak dapat hanya disampaikan secara verbal saja. Sehingga, perlu adanya alat bantu berupa media pembelajaran untuk menyampaikan materi tersebut. Konsep materi yang bersifat abstrak, kompleks, rumit dapat dikonkretkan melalui media misalnya berupa simulasi, permodelan, alat peraga, dan lain-lain. (3) Dapat mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Beberapa materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan ruang dan waktu yang panjang untuk penyampaiannya. Oleh karena itu, media pembelajaran dapat disesuaikan dengan karakteristik materinya, sehingga keterbatasan tersebut dapat teratasi.

Sudjana dan Rivai dalam Nizwardi Jalinus dan Ambiyar mengemukakan beberapa manfaat media dalam proses belajar siswa, yaitu: (1) dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa karena pengajaran akan lebih menarik perhatian mereka; (2) makna bahan pengajaran akan menjadi lebih jelas sehingga dapat dipahami siswa dan memungkinkan terjadinya penguasaan serta pencapaian tujuan pengajaran; (3) metode mengajar lebih bervariasi, tidak semata-mata didasarkan atas komunikasi verbal melalui kata-kata; dan (4) siswa lebih banyak melakukan selama kegiatan belajar, tidak hanya

mendengarkan tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, melakukan langsung dan memerankan.<sup>16</sup>

Media pembelajaran dapat dibuat dan disesuaikan dengan gaya belajar siswa, sehingga dapat memberikan kesempatan dan pilihan peserta didik sesuai dengan gaya belajarnya, baik yang memiliki kecendrungan gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik. Dengan adanya media pembelajaran yang variatif dan tidak monoton. Pembelajaran yang monoton cenderung membuat peserta didik cepat bosan, sehingga diperlukan media pembelajaran yang inovatif menyesuaikan dengan karakteristik materi dan karakteristik peserta didik. Pembelajaran menjadi lebih jelas, menarik dan bervariasi, serta menjadi lebih interaktif.

#### **e. Klasifikasi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran merupakan komponen instruksional yang meliputi pesan, orang, dan peralatan. Dengan masuknya berbagai pengaruh ke dalam dunia pendidikan (misalnya, teori/konsep baru dan teknologi), media pendidikan (pembelajaran) terus mengalami perkembangan dan tampil dalam berbagai jenis dan format, dengan masing-masing ciri dan kemampuannya sendiri. Dari sinilah kemudian timbul usaha-usaha untuk melakukan klasifikasi atau pengelompokan media, yang mengarah kepada pembuatan taksonomi media pembelajaran.

Usaha-usaha taksonomi media tersebut telah dilakukan oleh beberapa ahli. Rudy Bretz dalam Nizwardi Jalinus dan Ambiyar mengklasifikasikan media berdasarkan unsur pokoknya yaitu suara, visual (berupa gambar, garis dan symbol), dan gerak. Disamping itu juga Bretz membedakan antara media siar dan media rekam. Dengan demikian, media menurut taksonomi Bretz dikelompokkan menjadi 8 kategori : 1) media audiovisual gerak, 2) media

---

<sup>16</sup>Nizwardi Janalius dan Ambiyar. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana, hal. 7



audiovisual 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.<sup>17</sup>

Pengelompokan menurut tingkat kerumitan perangkat media, khususnya media audiovisual, dilakukan oleh C.J Duncan dengan menyusun suatu hierarki. Dari hierarki yang digambarkan oleh Duncan dapat ditarik suatu kesimpulan semakin tinggi tingkat hierarki suatu media, semakin rendah satuan biayanya dan semakin khusus sifat penggunaannya. Namun demikian, kemudahan dan keluwesan penggunaannya semakin bertambah. Begitu juga sebaliknya, jika suatu media berada pada hierarki paling rendah.

Sejalan dengan perkembangan teknologi, khususnya teknologi audio, pada pertengahan abad ke-20 lahirlah alat bantu audiovisual yang terutama menggunakan pengalaman yang konkret untuk menghindari verbalisme. Dalam usaha memanfaatkan media sebagai alat bantu, Edgar Dale dalam Nizwardi mengadakan klasifikasi media menurut tingkat dari yang paling konkret ke yang paling abstrak dan dinamakan dengan kerucut pengalaman (*cone experience*).<sup>18</sup>

Kerucut pengalaman (*the cone of experience*) yang terdiri dari 11 jenjang, meliputi : Pengalaman langsung, observasi, partisipasi, demonstrasi, wisata, TV, film, radio, visual, symbol visual dan lambing verbal (kata-kata). Pada waktu itu guru-guru amat terpicat pada kerucut pengalaman ini, karena dapat dipakai sebagai pedoman dalam memilih alat bantu apa yang sesuai untuk dipergunakan oleh guru.<sup>19</sup>

## **2. MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO**

Media pembelajaran berbasis video adalah perantara atau penyampai pesan pembelajaran yang mengandung komponen visual dan suara, sehingga tidak dapat dipungkiri jika terkadang media audio visual ini dimasukkan ke

---

<sup>17</sup>*Ibid'* hal. 11

<sup>18</sup>*Ibid'* hal. 12

<sup>19</sup> M. Miftah. "Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa". Jurnal KWANGSAN. Vol.1 No.2, Desember 2013

kelompok multimedia. Lebih jelasnya kita pahami pengertian media pembelajaran berbasis video dibawah ini.

#### **a. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Video**

Video adalah media utama untuk mendokumentasikan kejadian actual dan membawanya kedalam kelas. Video dapat digunakan disemua lingkungan pembelajaran baik kelas, kelompok kecil maupun perorangan. Video sangat bagus untuk menunjukkan cara kerja suatu alat. Demonstrasi bisa jadi lebih mudah dengan media dibandingkan dengan praktek. Jika anda mengajar dengan langkah demi langkah suatu proses, anda dapat menunjukkan dengan waktu yang sesungguhnya, tetapi dengan media anda bisa mempercepat proses yang lama atau memperlambat untuk menunjukkan proses secara rinci.<sup>20</sup>

Jadi pengertian media pembelajaran berbasis video adalah media yang memuat data aspek yaitu aspek audio dan aspek visual yang dikemas menjadi satu dalam penyajiannya. Bentuk media audio-visual ini antara lain bentukan media visual gerak dan bersuara seperti film, TV, dan video.

#### **b. Nilai Edukatif Media Pembelajaran Video**

Media pembelajaran berbasis video 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 music yang mengiringi, mampu mengembangkan indra visual sekaligus indra auditif siswa, mampu memvisualisasikan aktivitas maupun objek yang terjadi di masa lampau (objek documenter).

Penggunaan media video bertujuan untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa. Dalam hal ini penggunaan media video sendiri untuk menghemat waktu penjabaran materi guru, agar bisa dipahami oleh siswa lebih mudah media video juga dijelaskan dalam Alquran tentang penggunaan

---

<sup>20</sup>Flora Hutapea dan Nur Asmah Purba. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Terhadap Hasil Belajar Mengait Pada Siswa Tata Busana SMK Negeri 8 Medan". Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan.

media pembelajaran gambar dan audio visual dalam menyampaikan pengetahuan terhadap manusia. Dalam surah al-Ghashiyah ayat 17-20 :

خُلِقَتْ كَيْفَ الْإِبِلِ إِلَى يَنْظُرُونَ أَفَلَا

رُفِعَتْ كَيْفَ السَّمَاءِ وَإِلَى

نُصِبَتْ كَيْفَ الْجِبَالِ وَإِلَى

سُطِحَتْ كَيْفَ الْأَرْضِ وَإِلَى

Artinya : “Maka apakah mereka tidak memperhatikan unta bagaimana dia diciptakan, Dan langit, bagaimana ia ditinggikan?, Dan gunung-gunung bagaimana ia ditegakkan?, Dan bumi bagaimana ia dihamparkan?”

Dari ayat Al-Qur’an di atas dapat disimpulkan bahwa Allah memerintahkan manusia yang berakal untuk memperhatikan, memikirkan dan memahami semua ciptaan-Nya. Maka dari itu media video dipilih guru sesuai dengan materi ajar, melalui proyektor agar siswa dapat mendengar, memperhatikan dan melihat secara seksama agar siswa dapat memahaminya.

### 3. MEDIA POWTOON

#### a. Pengertian Powtoon

Menurut Graham *powtoon* adalah *software* online yang inovatif dan sederhana yang dapat membuat animasi yang menarik dengan menggunakan video animasi. Animasi ini dapat digunakan untuk penggunaan pribadi dan umum. Penggunaan *powtoon* yang khas adalah di sekolah, selain itu, *powtoon* juga digunakan untuk iklan suatu produk, video penjualan produk, dan video investor. Dalam penggunaan di sekolah yaitu untuk membantu guru memudahkan menjelaskan materi pelajaran kepada siswa. *Powtoon* tersedia secara online atau dapat di *download* sebagai file mp4 (video).<sup>21</sup>

Menurut Thamrin dalam Desma dan Yulia *powtoon* adalah *software* berbasis web untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi,

<sup>21</sup> Bruce Graham. 2015. *Power Up Your Powtoon Studio Project*. Birmingham : Packt Publishing. Hal. 7

diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartu, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah.<sup>22</sup>

Sementara itu, menurut Fajar *powtoon* adalah suatu perangkat lunak pengolah media presentasi animasi berbasis Saas (*Software as a Service*) yang dapat diakses secara online melalui situs *www.powtoon.com* yang dapat digunakan sebagai alat bantu presentasi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas.<sup>23</sup>

Menurut Agustina media *powtoon* merupakan *software* video animasi yang dapat diakses secara *online*. *Software* ini menyediakan fasilitas *soundtrack* music secara gratis, dapat merekam narasi. Video yang dibuat dapat menggunakan tampilan kerja (*workspace*) yang masih kosong.<sup>24</sup>

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat diambil kesimpulan bahwa media *powtoon* secara sederhana dapat didefinisikan sebagai alat bantu dalam pembelajaran yang berupa *software* video animasi yang ditampilkan kepada siswa melalui animasi gambar dan suara. Penggunaan media gambar juga dijelaskan dalam hadist yaitu :

يَمْنُهُ طَخَايِرْجَا الْوَسِي يَفِ خَطًّا وَوَحَطَّ مُرْبَعًا خَطًّا وَسَلَّمْ عَلَيْهِ اللهُ صَلَّى التَّيِّبُ خَطًّا  
فَ يَطِ الْوَسِ يَفِ يَذِي الْ جَانِبِيهِ يَطِيْمُنُ الْوَسِ يَفِ يَذِي الْ هَذَا اِيْلَ يَصْغَارًا خُطَطًا وَخَطًّا  
وَهَ اَمْلُهُ وَخَايِرْجُ هُ يَذِي الْ وَهَذَا بِيهِ اَحَاطُ اَوْقَدُ بِيهِ مُيْطًا يِ وَهَذَا اَجْلُهُ لِاِنْسَانُ اِي هَذَا : قَالَ  
نَ هَذَا اَخْطَاهُ وَايْنُ ذَا هَ هَ شَهْ نَ هَذَا اَخْطَاهُ فَيَايْنُ اَلْاَعْرَاضُ صَغَارُ اِي الْ اَطُّ يَذِيهِ  
هَذَا هَ شَهْ .

Artinya: *Nabi saw. membuat gambar persegi panjang, ditengah-tengah ditarik suatu garis sampai keluar. Kemudian beliau membuat garis pendek-pendek di sebelah garis yang ditengah-tengah seraya bersabda: "ini adalah manusia,*

<sup>22</sup> Desma Yulia dan Novia Ervinalisa.. "Pengaruh Media Pembelajaran Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dalam Menumbuhkan Motivasi Belajar Siswa IIS Kelas X Di SMA Negeri 17 Batam". Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah. Vol.2 No.1, 2017.

<sup>23</sup> Syahrul Fajar, dkk. "Pengaruh Penggunaan Media Powtoon Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu". Jurnal EDUTCEHNOLOGIA. Vol. 3 No. 2, Agustus 2017.

<sup>24</sup> Noni Agustina. "Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Merancang Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Powtoon Di SD Pelita 2". Jurnal Abdimas. Vol. 4 No. 1, September 2017.

*dan persegi panjang yang mengelilinginya adalah ajal. Garis yang di luar ini adalah cita-citanya, serta garis yang pendek-pendek adalah hambatan-hambatannya. Apabila ia dapat menghadapi hambatan yang satu, maka ia akan menghadapi hambatan yang lain. Dan apabila ia dapat mengatasi hambatan yang lain, maka ia akan menghadapi hambatan yang lain lagi.”* (H.R Bukhari).

Hadis ini menunjukkan kepada kita bahwa Rasulullah saw. seorang pendidik yang sangat memahami metode yang baik dalam menyampaikan pengetahuan kepada manusia, beliau menjelaskan suatu informasi melalui gambar agar lebih mudah dipahami dan diserap oleh akal dan jiwa.

Jadi dengan menggunakan media *powtoon* sebagai alat bantu untuk membuat video pendek dan gambar dalam proses pembelajaran agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan siswa menjadi memahami kemudian memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi kepada siswa.

#### **b. Manfaat Media Powtoon**

Manfaat Media Pembelajaran *Powtoon*, yaitu :

- a) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik 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, 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 divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain.<sup>25</sup>

Berdasarkan penjelasan diatas, ada beberapa manfaat media *powtoon* yang bisa mempermudah pembelajaran di sekolah media. Media *powtoon* yang bisa memberikan kemudahan untuk membuat media yang menarik.

### c. Kekurangan dan Kelebihan Media Pembelajaran *Powtoon*

Setiap media pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing, adapun kekurangan dan kelebihan dari media pembelajaran *powtoon* sebagai jenis media pembelajaran audio-visual yaitu :

#### 1) Kekurangan *Powtoon*

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

#### 2) Kelebihan *Powtoon*

1. Interaktif dan memberikan umpan balik.
2. Memberikan kebebasan kepada peserta didik dalam menentukan topic belajar.
3. Memberikan kemudahan kontrol yang sistematis dalam proses belajar.
4. *Powtoon* bisa digunakan dimanapun dan kapanpun secara mandiri.
5. Video disajikan tidak terlalu lama sehingga tidak membuat siswa menjadi bosan.
6. Materi disajikan secara interaktif dengan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa.

---

<sup>25</sup> Desma Yulia dan Novia Ervinalisa. Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah.Vol.2 No.1, 2017.



7. Aplikasi yang digunakan dalam penyusunan multimedia interaktif *powtoon* sangat menarik sehingga produk yang dihasilkan juga memiliki kualitas gambar, animasi, video, suara, dan music yang lebih.<sup>26</sup>

Berdasarkan kekurangan dan kelebihan media *powtoon*, dapat disimpulkan bahwa dilihat dari kekurangannya media *powtoon* harus mempunyai keahlian khusus untuk menjalankan dan mengoperasikannya. Dan sebaliknya jika dilihat dari kelebihanannya, media *powtoon* sangat inovatif dalam pembelajaran, karena lebih interaktif, lebih variatif dengan berbagai macam animasi serta memotivasi siswa untuk mudah dipahami.

#### 4. HASIL BELAJAR

##### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Gagne & Briggs dalam Dahar kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*leaner's performance*).<sup>27</sup> Didalam dunia pendidikan, terdapat bermacam-macam tipe hasil belajar yang dikemukakan oleh para ahli antara lain Gagne mengemukakan lima tipe hasil belajar, yaitu *intellectual skill, cognitive, strategy, verbal information, motor skill*, dan *attitude*.<sup>28</sup>

Hasil belajar erat kaitannya dengan belajar atau proses belajar. Hasil belajar pada sarasannya dikelompokkan dalam dua kelompok, yaitu pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan dibedakan menjadi empat macam, yaitu pengetahuan tentang fakta-fakta pengetahuan tentang prosedur, pengetahuan konsep, dan keterampilan untuk berinteraksi.

Nana Sudjana mengemukakan bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang

---

<sup>26</sup> Desma Yulia dan Novia Ervinalisa. Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah. Vol.2 No.1, 2017.

<sup>27</sup> Ratna Willis Dahar. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Erlangga, hal. 51

<sup>28</sup> *Ibid'* hal. 51-52

cukup luas mencakup kognitif, afektif dan psikomotorik.<sup>29</sup>Suhami Arikunto dalam Yusuf mendeskripsikan bahwa hasil belajar siswa dapat diketahui melalui evaluasi.<sup>30</sup> Dengan evaluasi guru melakukan pengukuran, apakah siswa sudah menguasai ilmu yang dipelajari selama mengikuti proses pembelajaran di kelas.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu capaian atau diperoleh oleh siswa berkat adanya usaha atau pikiran yang mana hal tersebut dinyatakan dalam bentuk penguasaan, pengetahuan kecakapan dasar yang terdapat dalam berbagai aspek kehidupan yang akan merubah tingkah laku suatu individu kearah yang lebih baik. Tolak ukur yang dimaksud penelitian ini adalah perolehan *pretest* dan *posttest* yang digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa yang diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran.

## 5. MATERI INTERAKSI SOSIAL

### a. Pengertian Interaksi Sosial

Interaksi sosial dapat diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial yang dinamis. Hubungan sosial yang dimaksud dapat berupa hubungan antara individu yang satu dengan individu lainnya, antara kelompok yang satu dengan kelompok lainnya, maupun antara kelompok dengan individu. Dalam interaksi juga terdapat symbol, di mana symbol diartikan sebagai sesuatu yang nilai atau maknanya diberikan kepadanya oleh mereka yang menggunakannya. Secara sederhana interaksi social (*social interaction*) dapat diartikan sebagai suatu proses di mana seseorang bertindak dan beraksi antara satu dengan yang lainnya sedangkan, Bonner mengartikan interaksi social sebagai hubungan antara dua individu atau lebih yang mempengaruhi, mengubah dan memperbaiki perilaku individu lain. Gilin dan Gillin juga mengartikan interaksi social sebagai hubungan dinamis yang menyangkut orang-

---

<sup>29</sup>Nana Sudjana. 2014. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Luar Sekolah*. Bandung :Falsh Production.

<sup>30</sup>*Ibid'* hal. 22

perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara individu dengan kelompok.<sup>31</sup>

Interaksi social berasal dari bahasa latin: *Con* atau *Cum* yang berarti bersama-sama, dan *tango* berarti menyentuh, jadi pengertian secara harfiah adalah bersama-sama menyentuh. Interaksi social adalah proses di mana antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, atau kelompok dengan kelompok berhubungan satu dengan yang lain.<sup>32</sup>

Nasdian juga berpendapat, interaksi social merupakan suatu intensitas social yang mengatur bagaimana masyarakat berperilaku dan berinteraksi satu dengan yang lainnya.<sup>33</sup> Interaksi sosial merupakan basis untuk menciptakan hubungan sosial yang terpola yang disebut struktur sosial. Interaksi social dapat pula dilihat sebagai proses social di mana mengorientasikan dirinya pada orang lain dan bertindak sebagai respon terhadap apa yang dikatakan dan dilakukan orang lain.

Setiadi dan Kolip mendefenisikan, bahwa interaksi social merupakan hubungan-hubungan yang menyangkut perorangan, antara kelompok-kelompok, maupun antara perorangan dan kelompok.<sup>34</sup> Jacky mendefenisikan interaksi social sebagai bentuk tindakan yang terjadi antara dua atau lebih objek yang memiliki efek satu sama lain. Efek dua arah sangat penting dalam berinteraksi.<sup>35</sup> Interaksi social memerlukan orientasi bersama. Memata-matai orang lain bukan merupakan bentuk interaksi sosial, karena orang yang dimata-matai tidak menyadarinya. Interaksi sosial juga di posisikan sama dengan proses sosial.

---

<sup>31</sup> Umi Hanik. 2019. *Interaksi Sosial Masyarakat Plural Agama*. Yogyakarta : Kutub, hal.

<sup>32</sup> Dwi Narwoko dan Bagong Suryanto. 2014. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta : Prenada, hal. 20

<sup>33</sup> Ferdian Tonny Nasdian. 2015. *Sosiologi Umum*. Jakarta : Buku Obor, hal. 39

<sup>34</sup> Elly M. Setiadi dan Usman Kolip. 2011. *Pengantar Sosiologi*. Jakarta : Prenada, hal. 63

<sup>35</sup> M. Jacky. 2015. *Sosiologi: Konsep, Teori, dan Metode*. Jakarta : Mitra Wacana, hal. 26-

Soekanto juga menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan proses sosial karena interaksi sosial merupakan syarat utama terjadinya aktivitas-aktivitas sosial.<sup>36</sup>

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial dinamakan juga dengan proses sosial yang berarti terdapat hubungan timbal balik antara dua orang atau lebih, dan masing-masing orang yang terlibat didalamnya yang memainkan peran secara aktif. Dalam interaksi juga lebih dari sekedar terjadi hubungan antara pihak-pihak yang terlibat melainkan terjadi saling mempengaruhi.

### **b. Bentuk-Bentuk Interaksi Sosial**

Bentuk-bentuk interaksi sosial berbeda dengan bentuk kelompok. Oleh karena ini interaksi sosial dapat dibagi menjadi beberapa bagian. Bentuk interaksi sosial menurut Clyde Park dalam Lalu Moh. Fahri dan Lalu A. Hery Qusyairi "*clyde park constructed was based on five stages and consisted of: initial contact, competition, conflict, accommodation and assimilation of the minority group, in the majority of dominant group.*"<sup>37</sup>

Soekanto memaparkan bahwa interaksi sosial dikategorikan ke dalam bentuk kerja sama (*cooperation*), persaingan (*competition*), akomodasi (*accommodation*), dan pertentangan atau pertikaian (*conflict*).<sup>38</sup>

Berdasarkan penjelasan ahli diatas, maka bentuk interaksi sosial memiliki perbedaan yang fundamental sebenarnya tidak ada. Bentuk interaksi tersebut meliputi interaksi sosial yang mendekatkan atau mempersatukan disebut dengan asosiatif dan menjauhkan atau bertentangan disebut dengan disosiatif. Bentuk interaksi yang terjalin pada individu yaitu : (1) kerjasama, (2)

---

<sup>36</sup> Soerjono Soekanto. 2016. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta : PT Raja Grafindo, hal. 55

<sup>37</sup> Lalu Moh. Fahri dan Lalu A. Hery Qusyairi. "*Interaksi Sosial Dalam Proses Pembelajaran*". *Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. Vol. 7 No. 1, Mei 2019.

<sup>38</sup> Soekanto, Op. Cit., hal. 65

persaingan, (3) pertentangan, (4) persesuaian, (5) asimilasi/perpaduan, (6) akomodasi.

### c. Jenis-Jenis Interaksi Sosial

Ada tiga jenis interaksi Sosial, yaitu :

- 1) Interaksi antara individu dan individu. Pada saat dua individu bertemu, interaksi sosial sudah mulai terjadi. Walaupun kedua individu itu tidak melakukan kegiatan apa-apa, namun sebenarnya interaksi sosial telah terjadi apabila masing-masing pihak sadar akan adanya pihak lain yang menyebabkan perubahan dalam diri masing-masing.
- 2) Interaksi antara kelompok dan kelompok. Interaksi jenis ini terjadi pada kelompok sebagai satu kesatuan bukan sebagai pribadi-pribadi anggota kelompok yang bersangkutan.
- 3) Interaksi antara individu dan kelompok. Bentuk interaksi disini berbeda-beda sesuai dengan keadaan. Interaksi tersebut lebih mencolok manakala terjadi perbenturan antara kepentingan perorangan dan kepentingan kelompok.

### d. Ciri-Ciri Interaksi Sosial

Interaksi sosial mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

- 1) Ada pelaku dengan jumlah lebih dari satu orang.
- 2) Ada komunikasi antarpelaku dengan menggunakan simbol-simbol.
- 3) Ada dimensi waktu (masa lampau, masa kini, dan masa mendatang) yang menentukan sifat aksi yang sedang berlangsung.
- 4) Ada tujuan-tujuan tertentu, terlepas dari semua tidaknya tujuan tersebut dengan yang diperkirakan oleh pengamat.

Tidak semua tindakan interaksi. Hakikat interaksi terletak pada kesadaran mengarahkan tindakan pada orang lain. Harus ada orientasi timbal-balik antara

pihak-pihak yang bersangkutan, tanpa menghiraukan isi perbuatannya: cinta atau benci, kesetiaan atau pengkhianatan, maksud melukai atau menolong.

#### e. Faktor-Faktor Interaksi Sosial

Interaksi yang kelihatannya sangat sederhana nyatanya merupakan suatu proses yang cukup kompleks. Seperti yang dikemukakan oleh Floyd Allport, sebagaimana juga dikutip Bimo Walgito, bahwa perilaku dalam interaksi sosial ditentukan oleh banyak faktor, termasuk manusia lain yang ada disekitarnya dengan perilakunya yang spesifik, yaitu :

##### 1) Faktor imitasi

Imitasi yaitu dorongan untuk meniru orang lain. Proses imitasi dapat bersifat positif, misalnya dapat mendorong seseorang untuk memenuhi kaidah-kaidah dan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat. Proses imitasi juga dapat bersifat negative, misalnya meniru tindakan menyimpang dari kaidah dan nilai masyarakat.<sup>39</sup>

Gejala tiru-meniru atau imitasi sangat kuat perannya dalam interaksi sosial dimana proses saling mempengaruhi antar individu lazimnya atau setidaknya kerap kali dipengaruhi oleh hukum tiru-meniru dalam dunia mode, adat-istiadat, dan sebagainya. Jelaslah bahwa faktor imitasi atau gejala peniruan dalam pergaulan manusia berperan dalam pergaulan hidup manusia berperan dalam pergaulan hidup dimana manusia berperan penting dalam interaksi sosial dan membawa perubahan-perubahan masyarakat.<sup>40</sup>

##### 2) Faktor Sugesti

Sugesti yaitu proses individu memberikan pandangan atau sikap dari dirinya kemudian diterima oleh pihak lain sehingga seseorang menerima tingkah laku tanpa adanya kritik dari individu yang bersangkutan.<sup>41</sup> Sugesti,

<sup>39</sup>Bimo Walgito. 2003. *Psikologi Sosial*. Yogyakarta : CV. Andi Offset, hal. 66

<sup>40</sup> Abu Ahmadi. 2002. *Psikologi Sosial*. Jakarta : PT.Rineka Cipta, hal. 59

<sup>41</sup>*Ibid.* hal. 60



secara psikologis, diartinya sebagai suatu proses dimana seorang individu menerima suatu cara penglihatan atau pedoman tingkah laku dari orang lain tanpa kritik. Faktor ini, seperti halnya dengan imitasi, mempunyai peranan penting dalam kelangsungan interaksi sosial.<sup>42</sup>

Peranan sugesti dan imitasi dalam interaksi sosial hamper sama satu dengan yang lain, namun sebenarnya keduanya berbeda. Dalam hal imitasi orang yang mengimitasi keadaanya aktif, sdangkan yang memberikan apa yang diperbuatnya.<sup>43</sup>

Dalam sugesti, orang dengan sengaja dan secara aktif memberikan pandangan-pandangan, pendapat-pendapat, norma-norma, dan sebagainya agar orang lain dapat menerima apa yang diberikannya, dan hal ini berbeda dengan apa yang terjadi dalam imitasi.<sup>44</sup>

Sugesti sebagai proses pengoperan atau penerimaan gejala masyarakat yang dilakukan tanpa kritik atau penelitian yang cermat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti :

- a) Sugesti karena hambatan berpikir. Sugesti akan mudah diterima oleh orang lain bila daya berpikir kritisnya dihambat. Karena apabila seseorang masih dapat berpikir secara baik dan masih dapat berpikir secara kritis maka orang tersebut akan sulit menerima sugesti dari pihak lain. Makin berkurangnya daya pikir dan kritis, seseorang akan mudah menerima sugesti dari pihak lain. Makin berkurangnya daya pikir dan kritis, seseorang akan mudah menerima sugesti dari orang lain.
- b) Sugesti karena keadaan pikiran terbelah. Orang akan mudah terkena sugesti dari pihak lain apabila kemampuan berpikirnya berpecah-belah atau megalami dissosiasi. Orang mengalami dissosiasi bila orang itu dalam keadaan kebingungan karena menghadapi berbagai masalah. Secara psikologis, orang yang sedang dalam keadaan kebingungan akan mencari

---

<sup>42</sup>*Ibid'* hal. 62

<sup>43</sup>Walganto, Op. Cit., hal. 68

<sup>44</sup>*Ibid.*

pengangan untuk mengakhiri kebingungannya, tanpa memikirkan hal yang lebih jauh.

- c) Sugesti karena sifat otorier pemimpin. Walaupun materi yang diberikan sama tetapi apabila yang memberikan materi berbeda maka akan terdapat perbedaan dalam penerima materi yang bersangkutan. Dalam hal ini, orang mempunyai kecenderungan mudah menerima sesuatu yang dikemukakan oleh orang lain apabila orang tersebut memiliki otoritas di bidangnya. Hal ini menimbulkan rasa percaya bahwa apa yang dikemukakan memang benar karena telah menjadi bidangnya.
- d) Sugesti karena mayoritas. Sugesti akan mudah diterima bila materinya mendapat dukungan banyak orang. Dalam hal ini, orang akan memiliki kecenderungan untuk menerima suatu pandangan, pendapat, ataupun norma tersebut apabila telah mendapat dukungan banyak orang atau mayoritas. Hal ini akan menimbulkan rasa percaya bahwa apa yang diberikan itu memang benar adanya. Sehingga orang akan merasa terasing atau tersingkir apabila tidak bisa menerimanya.
- e) Sugesti karena *will to believe*. Sugesti akan mudah diterima bila telah ada pendapat yang mendahuluinya dan jika pendapat ini masih dalam keadaan samar-samar maka pendapat yang searah akan disugestikan. Maka umumnya, orang akan mudah menerima pendapat yang disugestikan karena telah ada pendapat yang mendahuluinya.<sup>45</sup>

### 3) Faktor Identifikasi

Faktor lain yang mempengaruhi interaksi sosial dorongan untuk menjadi identic. Identifikasi adalah suatu proses dorongan untuk menjadi sama dengan orang lain. Dalam identifikasi, anak akan mengambil sikap-sikap atau norma dari orang tuanya yang dijadikan tempat identifikasi.

Dalam proses identifikasi, seluruh norma-norma, cita-cita, dan sikap-sikap dari orang tua sedapat mungkin dijadikan norma-norma, cita-cita, dan sikap-sikap dari anak itu sendiri dan anak akan menggunakannya dalam perilaku

---

<sup>45</sup> Ahmadi, Op. Cit' hal. 62

kehidupan sehari-hari. Sesuai dengan perkembangannya, identifikasi ini akan dilakukan kepada orang lain yang dianggap ideal sesuai dengan perkembangan usianya.<sup>46</sup>

#### 4) Faktor Simpati

Simpati merupakan perasaan dimana seseorang merasa tertarik dengan pihak lain. Dorongan utama simpati adalah suatu keinginan memahami pihak lain dan bekerjasama dengan pihak lain tersebut.<sup>47</sup> Proses simpati berdasarkan perasaan semata-mata dan tidak melalui penilaian rasio. Simpati dapat berkembang hanya dalam suatu relasi kerja sama antara dua atau lebih orang yang diliputi saling pengertian sehingga faktor simpati dan hubungan kerja sama yang erat itu saling melengkapi satu sama lain.<sup>48</sup>

### **B. Penelitian Yang Relevan**

Setelah peneliti menuliskan kajian pustaka terkait judul penelitian yang dilakukan oleh peneliti, ada beberapa hasil penelitian yang relevan berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti. Adapun penelitian tersebut diantaranya :

1. Hasil penelitian Icha Septia Wulandari, M.Salam, Ahmad Fauzan dan Muhammad Arifin, yaitu yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar pada PPKN Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 8 Kota Jambi”.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Syahril Fajar, Cepi Riyana, dan Nadia Hanoum, yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu”.

---

<sup>46</sup>*Ibid'* hal. 72

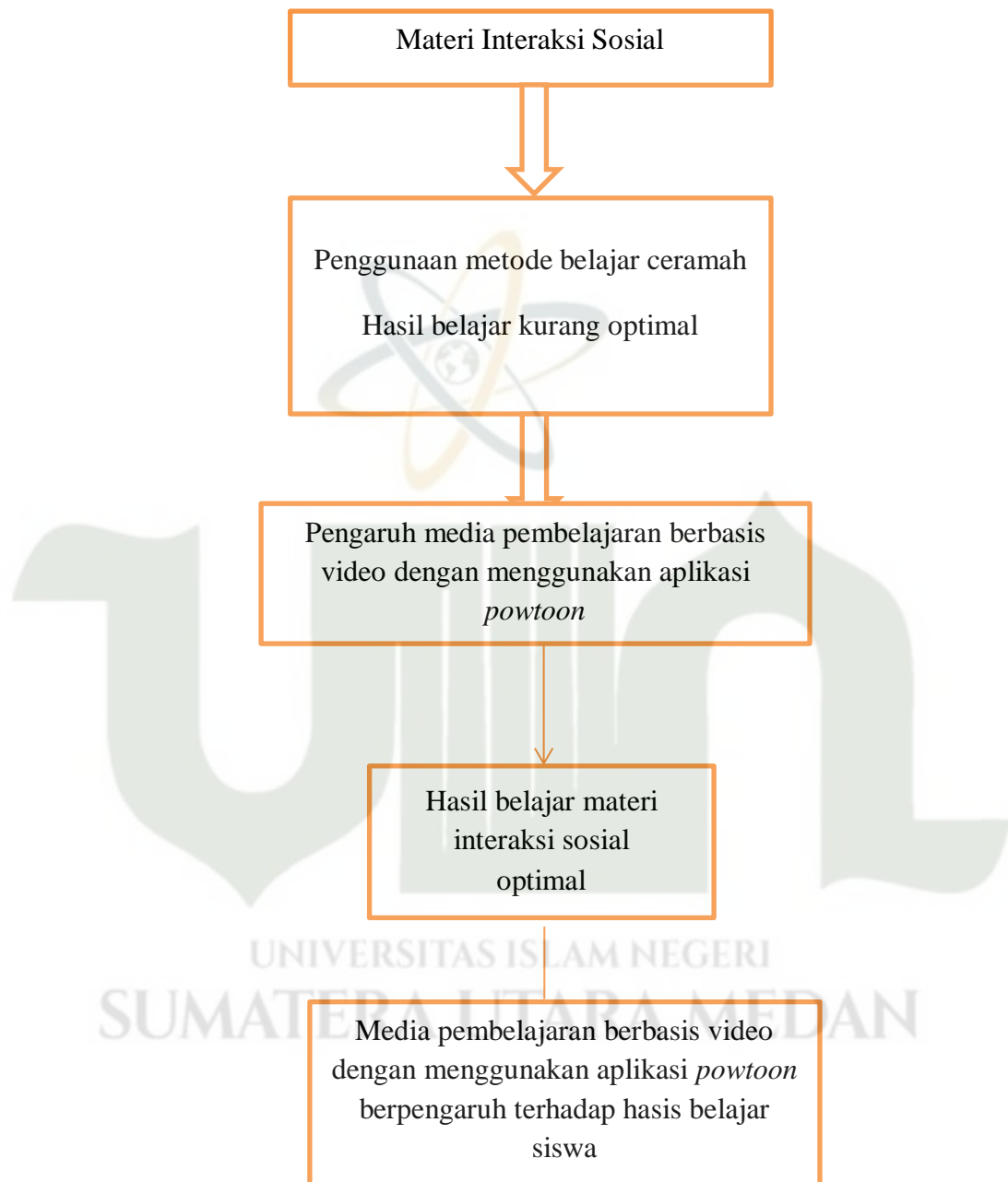
<sup>47</sup>*Ibid'* hal. 73

<sup>48</sup>*Ibid'* hal. 74

### **C. Kerangka Berpikir**

Proses pembelajaran pada materi interaksi sosial di sekolah pada mata pelajaran IPS tidak selalu berjalan dengan baik. Salah satu aspek yang menyebabkan tidak berjalan dengan baik proses pembelajaran adalah ketuntasan hasil belajar siswa. Kebanyakan siswa di sekolah tidak termotivasi untuk mempelajari pelajaran IPS dikarenakan proses pembelajaran yang terlalu monoton yang hanya mengandalkan buku paket dan guru sebagai fasilitator dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan animasi *powtoon* diharapkan dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial, serta dapat membuat siswa termotivasi agar belajar dengan sungguh-sungguh mempelajari materi interaksi sosial. Berikut ini disajikan bagan kerangka pikir



**Gambar 1.1 Kerangka Berpikir**

#### **D. Hipotesis**

Adapun hipotesis yang diajukan penulis berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang terdapat pengaruh media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial.

Adapun hipotesis statistiknya yaitu :

$H_a$  : Ada pengaruh media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial.

$H_o$  : Tidak ada pengaruh media pembelajaran berbasis video dengan menggunakan aplikasi *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi interaksi sosial.

