

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan zaman yang semakin modern, menuntut manusia untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Hal ini sependapat dengan Kadir (2013, hlm. 36) yang menyatakan bahwa tantangan hidup menuntut manusia untuk dapat menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar mampu bersaing. Kemajuan IPTEK ditandai dengan adanya persaingan antar bangsa yang semakin meningkat. Selain itu, kemajuan IPTEK memberikan banyak dampak dalam berbagai bidang salah satunya dibidang pendidikan karena dapat menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang unggul dan salah satunya adalah modal besar dalam menghadapi suatu persaingan dan tuntutan zaman yang semakin ketat. Seperti yang dikatakan oleh Afriani (2018, hlm. 81) bahwa pendidikan adalah awal mula untuk menghasilkan sumber daya yang berkualitas, maka harus dibangun dengan landasan yang kuat agar dapat menghubungkan sesuai dengan tuntutan dari zaman yang semakin menantang.

Sependapat dengan Alman (2020, hlm. 124) yang menyatakan bahwa dalam pelaksanaan pendidikan, peserta didik hendaknya dibekali dengan kemampuan berpikir secara rasional, mampu berkreaitif, dan mampu menganalisis agar menjadi sumber daya manusia yang tangguh dan mampu bersaing di era globalisasi. Dapat disimpulkan bahwa dengan memajukan SDM, tentu akan meningkatkan kualitas pendidikan dan menjadi salah satu prioritas utama bangsa ini. Menurut Lawed dan Marselina (2019, hlm. 64) menyatakan bahwa peranan pendidikan pada era globalisasi saat ini sangatlah penting dimana pendidikan menjadi faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang lebih baik.

Rosmayanti & Zanthly (2019, hlm. 402) “Pendidikan ialah bentuk usaha dalam mencerdaskan kehidupan bangsa yang sudah tercantum dalam UUD 1945”. Sedangkan menurut Aspi & Syahrani (2022, hlm. 65) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan untuk melaksanakan kondisi belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat

mengembangkan kemampuan dirinya untuk memiliki suatu pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilannya. Sedangkan menurut Salafudin (2018, hlm. 21) menyatakan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar untuk menumbuhkan kepribadian dan kemampuan baik di dalam maupun di luar sekolah yang berlangsung seumur hidup. Dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan suatu bentuk usaha yang dilakukan secara sadar dan juga terencana agar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik mulai dari sikap, pengetahuan dan keterampilannya.

Pendidikan dapat diraih dengan cara belajar, baik itu dalam pendidikan formal (pendidikan yang melalui jalur pendidikan yang terstruktur mulai dari jenjang SD, SMP, dan SMA) maupun non formal (jenjang pendidikan diluar dari pendidikan formal contohnya *homeschooling*, bimbingan belajar, dan lainnya). Menurut Kosilah & Septian, (2020, hl. 1139) menyatakan bahwa pendidikan di SD yang menjadi faktor yang sangat penting. Hal ini karena pada tingkat SD potensi dan bakat peserta didik sedang berkembang serta dapat dijadikan sebagai dasar awal terhadap kemampuan belajar pada jenjang berikutnya. Peserta didik di SD lebih tanggap, kritis, paham, dan tajam dalam penyerapan ilmu pengetahuan. Sehingga supaya tahap perkembangan peserta didik dapat berjalan dengan optimal, maka diperlukan proses pembelajaran yang berkualitas.

Dalam proses pembelajaran, guru dan peserta didik adalah komponen yang tidak dapat terpisahkan. Hal ini sependapat dengan Anggita (2021, hlm.45) yang menyatakan bahwa guru dan peserta didik adalah dua komponen yang tidak dapat dipisah karena kedua komponen tersebut harus saling berinteraksi dengan baik untuk mendukung proses pembelajaran yang efektif dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Sedangkan menurut Afriani (2018, hlm. 81) menyatakan bahwa kegiatan di sekolah merupakan interaksi guru dan peserta didik dalam mempelajari suatu materi pelajaran yang telah tersusun dalam suatu kurikulum.

Dalam proses pembelajaran pemahaman peserta didik terhadap materi yang sedang dipelajari merupakan hal yang sangat penting dan harus diperhatikan. Hal ini sependapat dengan Maulana (2021, hlm. 30) yang

menyatakan bahwa pemahaman materi adalah bagian yang sangat penting, dengan memberikan pengertian bahwa materi-materi yang diajarkan kepada peserta didik bukan hanya sebagai hafalan saja, namun lebih dari pada itu. Sehingga dengan adanya pemahaman, peserta didik lebih mengerti dan memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SDN Kecamatan Antapani, menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih rendah dalam memahami materi yang telah dijelaskan. Hal itu terlihat ketika nilai hasil pembelajaran terutama pada materi IPA sebagian besar masih di bawah KKM dan hasil dari wawancara dengan salah satu guru kelas V menyatakan bahwa sebagian besar peserta didik belum mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan seperti mengidentifikasi sifat dari konsep yang dipelajari, tidak mampu memberikan contoh peristiwa dari materi yang sedang dipelajari, mengklasifikasikan, menyimpulkan materi yang diberikan guru serta beberapa peserta didik tidak mampu mengisi soal-soal yang sedang dikerjakan. Hal tersebut terlihat dari data yang diperoleh dari hasil ulangan harian peserta didik kelas V SDN 259 Griya Bumi Antapani pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1.1 Hasil Ulangan Mata Pelajaran IPA
Kelas VA SDN 259 Griya Bumi Antapani
Tahun Pelajaran 2021/2022**

Dasar Penilaian	Peserta Didik	KKM	Ketuntasan belajar		Persentase	
			T	TT	T	TT
Ulangan Harian	26	72	10	16	38,4 %	61,6 %
PTS	26	72	11	15	42,3 %	57,7 %

Keterangan:

T : Tuntas

TT : Tidak Tuntas

Berdasarkan tabel tersebut, menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik yang sebagian besar belum mencapai KKM. Hal tersebut dapat dilihat dari indikatornya yaitu peserta didik belum memahami materi dengan baik. Indikator peserta didik belum memahami materi seperti belum mampu menjelaskan, mengidentifikasi, mengklasifikasikan, menyimpulkan materi yang dipelajari dengan baik. Selain itu dalam proses pembelajaran yang tidak banyak melakukan kegiatan/aktivitas yang menyebabkan pembelajaran menjadi membosankan sehingga tujuan pembelajaran belum tercapai dan belum memuaskan.

Proses pembelajaran yang awalnya dilakukan secara *online* (Belajar Dari Rumah) menjadi 100% dilaksanakan secara tatap muka di sekolah terdapat penurunan belajar peserta didik. Selain itu, kurangnya aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran menyebabkan suasana kelas pasif serta proses pembelajaran yang diberikan guru hanya menggunakan pembelajaran metode ceramah menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Hal ini sependapat dengan Azila, dkk (2019, hlm. 155-156) yang menyatakan bahwa guru masih menggunakan metode konvensional, menyebabkan peserta didik menjadi pasif dalam proses pembelajaran dan merasa bosan ketika kegiatan proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil pemaparan diatas terdapat berbagai permasalahan yang ditemukan. Masalah tersebut dapat diselesaikan dengan menggunakan model pembelajaran yang mampu meningkatkan kemampuan pemahaman peserta didik sehingga materi yang dipelajari lebih bermakna, penyampaian materi lebih mudah dipahami peserta didik, salah satunya adalah dengan menggunakan model kontekstual. Hal itu dikarenakan bahwa konsep dari penerapan model pembelajaran kontekstual adalah mengaitkan konsep materi dengan kehidupan sehari-hari peserta didik sehingga memudahkan peserta didik memahami konsep materi yang dipelajari. Selain itu, agar terciptanya suasana pembelajaran yang aktif, menarik, dan juga menyenangkan peneliti menggunakan media animasi *powtoon* untuk mendukung model pembelajaran kontekstual dalam proses pembelajaran di kelas.

Nurhidayah, dkk (2017, hlm. 163) menyatakan bahwa pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, seperti di lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, lingkungan masyarakat maupun warga negara, dengan tujuan untuk menemukan makna materi tersebut bagi kehidupannya. Sedangkan menurut Lumetu & Gufran (2021, hlm. 46) berpendapat bahwa model pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsep belajar yang dapat membantu guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi nyata dalam lingkungan keseharian peserta didik. Sedangkan menurut Teaching, dkk (2022, hlm. 804) bahwa *Model Contextual Teaching and Learning* adalah model pembelajaran yang mampu mengintegrasikan hasil pembelajaran dalam konteks kehidupan nyata peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kontekstual adalah model pembelajaran yang mengaitkan materi yang sedang dipelajari dengan kehidupan nyata peserta didik baik itu dilingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat. Menurut Rifkisyahputra, dkk (2021, hlm. 1745-1746) terdapat tujuh komponen dalam model pembelajaran kontekstual, diantaranya:

1. *Konstruktivisme* (Mengkontruksi)
2. *Inquiry* (menemukan)
3. *Questioning* (Bertanya)
4. *Learning Community* (Masyarakat belajar)
5. *Modelling* (Pemodelan)
6. *Reflection* (Refleksi)
7. *Authentic Assesment* (Penilaian yang sebenarnya)

Penggunaan model pembelajaran kontekstual memiliki kelebihan dan kekurangannya. Rustinah, 2020 hlm. 304) menyatakan bahwa kelebihan model pembelajaran kontekstual adalah sebagai berikut: Memberikan kesempatan pada peserta didik untuk dapat maju terus sesuai dengan potensi yang dimiliki sehingga peserta didik terlibat aktif dalam PBM, peserta didik dapat berfikir kritis dan kreatif dalam mengumpulkan data, memahami suatu isu dan memecahkan masalah dan guru dapat lebih kreatif, pemilihan informasi

berdasarkan kebutuhan peserta didik tidak ditentukan, pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, membantu peserta didik bekerja dengan efektif dalam kelompok, terbentuk sikap kerja sama yang baik antar individu maupun kelompok.

Sedangkan kekurangan model pembelajaran kontekstual adalah tidak efisien karena membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pembelajaran, tidak setiap peserta didik dengan mudah menyesuaikan diri dan mengembangkan kemampuan yang dimiliki dengan penggunaan model CTL, bagi peserta didik yang tertinggal dalam proses pembelajaran dengan CTL ini akan terus tertinggal dan sulit untuk mengejar ketertinggalan, karena dalam model pembelajaran ini kesuksesan peserta didik tergantung dari keaktifan dan usaha sendiri jadi peserta didik yang dengan baik mengikuti setiap pembelajaran dengan model ini tidak akan menunggu teman yang tertinggal dan mengalami kesulitan.

Pada proses pembelajaran dengan menggunakan model kontekstual, peneliti juga menggunakan media animasi powtoon. Hal ini dikarenakan untuk menarik perhatian peserta didik ketika belajar dan pembelajaran menjadi interaktif. Menurut Nurdiansyah, dkk (2018, hlm. 15) menyatakan bahwa media animasi powtoon merupakan salah satu media interaktif yang berbasis *online* yang didalamnya terdapat berbagai *template* yang bisa digunakan untuk membuat sebuah materi pelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik melalui visualisasi yang menarik. Fitriyani (2019, hlm 107) menyatakan bahwa media powtoon ini mudah dijadikan sebagai media penyampaian materi pembelajaran dengan cara yang menarik, sehingga peserta didik tidak jenuh dengan materi yang disampaikan oleh guru.

Senada dengan Fajar dalam (Yulia & Ervinalisa, 2017, hlm. 18) menyatakan bahwa media 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 digunakan sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di dalam kelas. Dapat disimpulkan bahwa media animasi powtoon adalah media perangkat lunak yang dapat digunakan sebagai alat

bantu untuk memberikan materi dengan memiliki banyak fitur dan template untuk berupa gambar dan suara untuk menarik perhatian peserta didik.

Penggunaan media animasi powtoon memiliki kelebihan dan kekurangan, menurut Thomas, dkk (2020, hlm. 24) kekurangannya seperti ketergantungan terhadap ketersediaan dukungan sarana teknologi, harus disesuaikan dengan *sistem* dan kondisi yang ada, mengurangi kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya, membutuhkan dukungan SDM yang profesional untuk mengoprasikannya. Sedangkan kelebihan yang dimiliki oleh animasi powtoon adalah interaktif, penggunaannya praktis, mencakup segala macam indera, kolaboratif, variatif, dan memotivasi.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rambe dkk (2021, hlm. 208) yang berjudul ‘‘Pengaruh Pembelajaran CTL dengan Kemampuan Awal Matematika Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa Sekolah Dasar’’. Penelitian dilakukan di SD Negeri 117471 Sibargot yang berkokasi di Kecamatan Bilah Barat yang dilaksanakan pada semester I Tahun Ajaran 2019/2020. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan menggunakan *pretest* dan *posttest control group design*. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa metode pembelajaran *Contextual Teaching Learning* (CTL) adalah 0,200 ($0,200 > 0,05$), maka data pembelajaran CTL adalah terdistribusi normal. Demikian juga untuk metode pembelajaran konvensional didapatkan nilai Sig. 0,200 ($0,200 > 0,05$), hal ini berarti data pembelajaran konvensional juga terdistribusi secara normal. Kemampuan awal matematis diperoleh nilai Sig. untuk siswa dengan kemampuan awal matematis tinggi 0,177 ($0,177 > 0,05$) maka disimpulkan bahwa data kemampuan awal matematis peserta didik tinggi terdistribusi secara normal. Untuk siswa dengan kemampuan awal matematis rendah terlihat nilai Sig. 0,061 ($0,061 > 0,05$), berarti data hasil tes peserta didik dengan kemampuan awal matematis rendah juga terdistribusi secara normal. Dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dilakukan oleh Rambe, dkk terjadi pengaruh.

Penelitian yang dilakukan oleh Budiman (2021, hlm. 25-26) yang berjudul ‘‘Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual (CTL) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah Dasar’’. Jenis penelitian ini adalah

eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitiannya mengatakan bahwa Terdapat pengaruh hasil belajar siswa yang signifikan pada penggunaan model CTL terhadap hasil belajar dari pada dengan menggunakan metode ceramah, dengan hasil uji-t diperoleh nilai thitung sebesar 7,123 dan nilai ttabel sebesar 1,677 dengan angka signifikansi 0,05 yang berarti teknik pembelajaran aktif berpengaruh terhadap hasil belajar sehingga hipotesis diterima.

Penelitian yang dilakukan oleh Asikin & Siti (2020, hlm. 2) yang berjudul ‘‘Pengaruh Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Terhadap Pemahaman Konsep Matematika’’. Metode yang dilakukan pada penelitian ini adalah kualitatif dan jenis penelitiannya adalah studi literatur. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh pembelajaran CTL terhadap pemahaman konsep matematika secara signifikan dan berpengaruh positif pada peserta didik. CTL dan pemahaman konsep telah diuji oleh penelitian-penelitian terdahulu dan selalu berdampak positif. Dari analisa tersebut bahwa perbandingan rata-rata menunjukkan bahwa peningkatan pemahaman konsep matematis peserta didik pada kelas yang menggunakan CTL berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep matematis peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh Yolanda, dkk (2020, hlm. 35) yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching and Learning* (CTL) Berbantuan Alat Peraga Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMA. Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan menggunakan *nonrandomized control group pretest-posttest design*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Berdasarkan hasil analisis data tes diperoleh nilai rata-rata pos-test kelas eksperimen sebesar 86,24 sedangkan kelas kontrol 70,48. Hasil uji hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikan 5% diperoleh thitung > ttabel yakni $12,21 > 1,67$ maka diartikan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *contextual teaching and learning* berbantuan alat peraga terhadap pemahaman konsep Fisika siswa. ini menunjukkan bahwa $thitung \geq ttabel$ maka H_a diterima dan H_0 ditolak.

Penelitian yang dilakukan oleh Wahidah, dkk (2019, hlm. 582-583) yang berjudul ‘’Pengaruh Model Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman konsep Peserta Didik Kelas V SD Al Hikmah Semarang’’. Penelitian menggunakan metode kuantitatif yaitu metode eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh model kontekstual terhadap kemampuan pemahaman konsep peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari kemampuan menyelesaikan soal pemahaman konsep IPA mengalami perbedaan antara sebelum dan sesudah diberi tindakan berupa pembelajaran yang menggunakan model kontekstual dimana sebelum diberi tindakan berupa pembelajaran kontekstual pemahaman konsep IPA diperoleh uji t pretest thitung = 0,51 dan posttest thitung = 6,39 dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan ($df/db = 40 + 40 - 2 = 78$), maka diperoleh ttabel sebesar 1,99. Maka uji t pretest thitung < ttabel (0,51 < 1,99) adalah menerima H_0 dan menolak H_a dan uji t posttest thitung > ttabel (6,39 > 1,99) adalah menerima H_0 dan menolak H_a . Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kontekstual memberikan pengaruh terhadap pemahaman siswa pada konsep IPA.

Dengan permasalahan yang ada, maka peneliti tertarik untuk menggunakan model pembelajaran kontekstual melalui media animasi powtoon untuk meningkatkan pemahaman peserta didik pada saat proses pembelajaran. Selain itu, peserta didik dapat lebih memahami makna materi yang akan dipelajari serta dapat mengaitkan materi tersebut dengan kehidupan nyata sehari-harinya. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul ‘’Pengaruh Model Pembelajaran Kontekstual Melalui Media Animasi Powtoon Terhadap Kemampuan Pemahaman Siswa Sekolah Dasar’’.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Berdasarkan hasil observasi, bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi masih rendah.
2. Kegiatan pembelajaran masih berpusat pada guru (*Teacher Centered*).

3. Peserta didik merasa bosan dan pasif pada saat kegiatan belajar-mengajar.
4. Metode yang digunakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan kurang melibatkan pengalaman peserta didik sehari-hari.
5. Peserta didik belum memahami materi dengan baik seperti menjelaskan, mengklasifikasikan, mengidentifikasi bahkan menyimpulkan materi dengan baik.
6. Hasil belajar peserta didik yang sebagian besar masih di bawah KKM, dapat dilihat dari hasil UH (Ulangan Harian) dan PTS (Penilaian Tengah Semester).

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, peneliti ingin membatasi masalah pada pengaruh model pembelajaran kontekstual melalui animasi powtoon untuk meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar adalah sebagai berikut:

1. Peningkatan pemahaman peserta didik kelas V Sekolah Dasar.
2. Menerapkan model pembelajaran kontekstual.
3. Menampilkan media animasi powtoon agar peserta didik menjadi interaktif dan pembelajaran menjadi menyenangkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kontekstual melalui media animasi powtoon terhadap pemahaman peserta didik?
2. Bagaimana penerapan model pembelajaran kontekstual melalui media animasi powtoon di kelas?
3. Bagaimana peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kontekstual melalui media animasi powtoon?
4. Bagaimana pencapaian peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kontekstual melalui animasi powtoon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dipaparkan diatas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kontekstual melalui animasi powtoon terhadap kemampuan pemahaman peserta didik.
2. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kontekstual melalui media animasi powtoon di kelas.
3. Untuk mengetahui peningkatan pemahaman peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kontekstual melalui media animasi powtoon.
4. Untuk mengetahui pencapaian peserta didik setelah menggunakan model pembelajaran kontekstual melalui media animasi powtoon.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi beberapa pihak diantaranya:

- a. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi gambaran mengenai model pembelajaran kontekstual melalui media animasi powtoon di Sekolah Dasar.
- b. Penelitian ini diharapkan menjadi motivasi bagi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran, sehingga pendidik dapat meningkatkan pemahaman dan mampu dipahami oleh peserta didik.
- c. Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi sekolah dan pengembangan pendidikan serta memberikan sumbangan pemikiran bagi lembaga pendidikan.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru
 - a) Penelitian ini dapat menambah wawasan/pengetahuan mengenai model pembelajaran kontekstual bagi guru melalui media animasi powtoon.

- b) Penelitian ini dapat menjadi alternatif model pembelajaran untuk diterapkan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - c) Penelitian ini dapat menjadi pertimbangan guru dalam menerapkan model pembelajaran di sekolah dasar.
- b. Bagi Siswa
- a) Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik.
 - b) Meningkatkan aktivitas belajar peserta didik.
 - c) Peserta didik menjadi lebih aktif dalam mengemukakan pendapat, berani bertanya, kreatif, dan mampu mengembangkan wawasannya.
 - d) Menciptakan pembelajaran yang bermakna.
- c. Bagi Sekolah
- a) Penelitian dapat dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan mutu sekolah.
 - b) Penelitian memberikan sumbangan positif dalam rangka perbaikan proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar.
- d. Bagi Peneliti Lain
- a) Penelitian ini dapat menambah wawasan dalam merancang dan melaksanakan suatu kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kontekstual melalui media animasi powtoon untuk meningkatkan pemahaman peserta didik.
 - b) Penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya yang sejenis.

G. Definisi Operasional

1. Model Pembelajaran Kontekstual

Model pembelajaran kontekstual merupakan model pembelajaran yang mengaitkan materi pembelajaran (pengetahuan yang peserta didik pelajari) dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran akan menjadi lebih bermakna.

2. Animasi Powtoon

Powtoon merupakan perangkat lunak yang didalamnya terdapat berbagai macam fitur menarik untuk membuat materi pelajaran berupa media seperti audio dan visual yang dapat menarik perhatian peserta didik.

3. Pemahaman

Pemahaman adalah kemampuan peserta didik dalam memahami, menerangkan tentang suatu konsep yang peserta didik peroleh dari pengetahuan yang telah dipelajarinya dengan caranya sendiri, dan bukan hanya sekedar menghafal.

H. Sistematika Penulisan Skripsi

Adapun sistematika skripsi yang digunakan yaitu berdasarkan buku Panduan Penulisan Karya Tulis Ilmiah FKIP Universitas Pasundan (2022, hlm. 36-37) adalah sebagai berikut:

1. Bagian Pembukaan Skripsi

Pada bagian ini terdiri atas halaman sampul, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman pernyataan keaslian skripsi, kata pengantar, ucapan terima kasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, serta daftar lampiran.

2. Bagian Isi Skripsi

- a. BAB I Pendahuluan, bab ini memuat latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika skripsi.
- b. BAB II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran, pada bab ini memuat kajian teori dan kaitannya dengan penelitian, hasil-hasil penelitian terdahulu yang sesuai dengan variabel penelitian kerangka pemikiran dan diagram penelitian, serta asumsi dan hipotesis penelitian atau pernyataan penelitian.
- c. BAB III Metode penelitian, pada bab ini memuat pendekatan penelitian, desain penelitian, subjek dan objek penelitian, pengumpulan data dan instrumen penelitian, teknik analisis data, dan prosedur penelitian.

- d. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini memuat temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data, serta pembahasan temuan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.
- e. BAB V Simpulan dan Saran, pada bab ini memuat simpulan dan saran terhadap pembahasan yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya.

3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian akhir skripsi terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. Daftar pustaka, berisikan daftar buku-buku, jurnal, dan karya ilmiah lainnya yang menjadi rujukan dalam melakukan penelitian.
- b. Lampiran, berisikan dokumen-dokumen tambahan untuk menunjang dokumen utama.