

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Sikap Percaya Diri

a. Pengertian percaya diri

Percaya diri merupakan salah satu sikap yang diajarkan dalam proses pembelajaran sesuai dengan tuntutan pendidikan karakter. Percaya diri sangat penting bagi setiap orang hal tersebut sesuai pendapat Mustari (2014:51) yang mengungkapkan bahwa percaya diri adalah sikap akan kemampuan diri sendiri terhadap pemenuhan tercapainya setiap keinginan dan harapan. Percaya diri siswa sangat penting dalam mencapai prestasi yang optimal.

Sikap percaya diri sangat diperlukan oleh siswa untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Percaya diri merupakan kemampuan individu untuk memahami dan meyakini seluruh potensinya agar dapat dipergunakan dalam menghadapi penyesuaian diri dengan lingkungan. Aunurrahman (2010: 184) percaya diri merupakan salah satu kondisi psikologi seseorang yang berpengaruh terhadap aktivitas fisik dan mental dalam proses belajar. Rasa percaya diri pada umumnya muncul ketika seseorang akan melakukan atau terlibat di dalam suatu aktivitas tertentu dimana pikirannya terarah untuk mencapai sesuatu hasil yang diinginkan.

Percaya diri adalah keyakinan bahwa seseorang mempunyai kemampuan untuk melakukan dan memutuskan jalannya suatu tindakan yang dituntut untuk mengurus situasi-situasi yang dihadapi. Lauser dalam Arifin, Apsari & Wardana (2017: 10) dalam penelitiannya menyatakan bahwa kepercayaan diri merupakan suatu sikap atau perasaan yakin atas kemampuan diri sendiri sehingga orang yang bersangkutan tidak terlalu cemas dalam tindakan-tindakannya, dapat merasa bebas untuk melakukan hal-hal yang sukainya dan bertanggung jawab atas perbuatannya.

Salirawati (2012:218) berpendapat bahwa siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri yang baik ditandai dengan keyakinan akan kemampuan dirinya karena, tanpa rasa percaya diri akan sulit mencapai prestasi yang optimal hal tersebut dikarenakan dalam proses pembelajaran, seringkali siswa membutuhkan rasa atau sikap percaya diri seperti berbicara, mengeluarkan pendapat, menjawab pertanyaan guru, tampil presentasi di depan kelas, dan mengerjakan soal. Semua aktivitas tersebut tidak dapat dilakukan siswa jika siswa tidak mempunyai keyakinan dan kemampuan sendiri.

Kepercayaan diri adalah kunci menuju kehidupan yang berhasil dan bahagia. Seseorang yang memiliki kepercayaan diri akan mendapatkan keberhasilan hidup dan kebahagiaan dalam hidupnya. Tanpa kepercayaan diri maka seseorang tidak akan menjalani hidup dengan baik. Teori percaya diri yang dialami. Sebuah langkah awal untuk bisa menggali potensi secara optimal.

Pemaparan dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sikap percaya diri merupakan sikap yakin akan kemampuan yang ada pada dirinya sendiri. sikap percaya diri yang dimiliki seseorang akan memudahkan dirinya untuk mengekspresikan ide, gagasan dalam bentuk abstrak sampai berbentuk konkret yang nantinya akan meningkatkan prestasi seseorang.

b. Indikator percaya diri

Percaya diri merupakan salah satu karakter yang dibentuk dalam diri siswa. Mulyasa (2014:147) mengemukakan beberapa indikator percaya diri antara lain sebagai berikut:

1) Pantang menyerah

Siswa yang percaya diri akan memiliki sikap yang tidak mudah patah semangat dalam menghadapi berbagai rintangan, selalu bekerja keras untuk mewujudkan tujuan dan menganggap rintangan atau hambatan yang selalu ada dalam kegiatan harus dihadapi.

2) Berani menyatakan pendapat

Berani untuk menyatakan pendapat, gagasan, atau ide yang dimilikinya merupakan contoh siswa yang percaya diri, sehingga pada saat pembelajaran di kelas siswa yang percaya diri akan lebih aktif untuk menyampaikan pendapatnya di hadapan teman-temannya yang berkenaan dengan materi yang sedang dijelaskan.

3) Berani bertanya

Siswa percaya diri akan berani untuk memulai sebuah pembicaraan dalam mengeluarkan pertanyaan yang berkaitan dengan materi yang belum dimengerti.

4) Mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan

Siswa yang percaya diri akan selalu mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan orang lain. Orang yang yakin dengan kemampuannya akan memiliki sikap optimis. Orang yang optimis tidak akan merasa ragu, malu dan minder. Sikap optimis diperlukan oleh siswa agar siswa termotivasi untuk melakukan hal yang baik.

5) Berpenampilan tenang

Siswa yang percaya diri memiliki emosi yang tidak berlebihan dalam mengekspresikan emosi serta bisa menyeimbangkan antara kebutuhan fisik dan psikis. Ketika di hadapkan pada suatu permasalahan, tidak mengekspresikannya secara berlebihan.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa dapat dikatakan memiliki sikap percaya diri apabila telah menunjukkan perilaku atau tindakan seperti pantang menyerah, berani menyatakan pendapat, berani bertanya, mengutamakan usaha sendiri daripada bantuan, berpenampilan tenang, baik tidaknya rasa percaya diri siswa dapat dilihat dari kelima indikator di atas. Siswa yang dapat menunjukkan perilaku atau tindakan sesuai dengan kelima indikator di atas maka siswa tersebut dapat dikatakan memiliki percaya diri yang baik.

2. Prestasi Belajar

a. Pengertian prestasi belajar

Prestasi belajar adalah sebuah kalimat yang terdiri dari dua kata yang memiliki arti berbeda yaitu prestasi dan belajar. Prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestiete*, kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang artinya hasil usaha. Djamarah (2012: 19-23) mengatakan bahwa prestasi merupakan hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan sedangkan belajar merupakan suatu aktivitas berupa serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Aspek pengetahuan dapat dikembangkan melalui prestasi belajar yang diperoleh oleh siswa. Arifin (2013:12) menjelaskan prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perennial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentang kehidupannya manusia selalu mengejar prestasi sesuai bidang dan kemampuan masing-masing. Kegiatan mengejar prestasi salah satunya dapat dilakukan di Sekolah Dasar, dimana siswa mendapatkan sebuah pengalaman yang ada di Sekolah yang nantinya dapat menambah pengetahuan bagi siswa.

Pengalaman yang telah didapatkan oleh siswa melalui pengetahuan, yang dapat dikembangkan dalam prestasi yang

didapatkan di Sekolah. Mulyasa (2013:189) mengemukakan bahwa prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh seseorang setelah menempuh kegiatan belajar, sedangkan belajar pada hakekatnya merupakan usaha sadar yang dilakukan untuk memenuhi kebutuhannya. Kebutuhan yang pada dasarnya suatu proses yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu, yaitu perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku yang berpengaruh bagi prestasi belajar siswa, dimana hasil yang diperoleh berupa kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Hamdani (2011:138) mengemukakan prestasi belajar adalah hasil dari pengukuran terhadap siswa yang meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotorik setelah mengikuti proses pembelajaran yang diukur dengan menggunakan evaluasi.

Pengertian prestasi belajar menurut beberapa pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar merupakan hasil yang diperoleh berupa penguasaan kompetensi pengetahuan, kemampuan, keterampilan setelah mengikuti proses pembelajaran yang dapat dibuktikan melalui tes.

b. Penilaian Prestasi Belajar

Penilaian dilakukan untuk mengetahui berhasil tidaknya siswa dalam belajar dan dilakukan penilaian (evaluasi). dengan penilaian dapat diketahui kemampuan, kesanggupan, penguasaan

seseorang tentang pengetahuan keterampilan dan nilai-nilai. Penilaian pendidikan adalah penilaian tentang perkembangan dan kemajuan siswa.

Tujuan penilaian adalah untuk mengetahui dan mengumpulkan informasi terhadap perkembangan dan kemajuan, dalam rangka mencapai tujuan yang ditetapkan dalam kurikulum. Fungsi penilaian dapat dikatakan sebagai suatu evaluasi yang dilakukan sekolah mempunyai tiga fungsi pokok yang penting, yaitu: (1) untuk mengetahui perkembangan dan kemajuan, dalam rangka waktu tertentu, (2) untuk mengetahui sampai dimana perbaikan suatu metode yang digunakan guru dalam mendidik dan mengajar, dan (3) dengan mengetahui kesalahan dan kekurangan yang terdapat dalam evaluasi selanjutnya dapat diusahakan perbaikan, purwanto (2010 : 10).

Pendapat lain menyatakan bahwa fungsi penilaian dalam proses belajar mengajar antara lain: (1) untuk memberikan umpan balik kepada guru sebagai dasar untuk memperbaiki proses belajar mengajar serta memperbaiki belajar murid, (2) untuk memberikan angka yang tepat tentang kemajuan atau hasil belajar dari murid, (3) untuk menempatkan murid dalam situasi belajar mengajar yang tepat sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh murid, dan (4) untuk mengenal latar belakang murid yang mengalami kesulitan belajar yang dapat digunakan sebagai dasar untuk

memecahkan kesulitan itu. Teknik dan alat penilaian yang sering digunakan kepala sekolah adalah: (5) teknik tes, terdiri dari tes tertulis, yaitu: tes objektif dan tes uraian, tes lisan, dan tes perbuatan, (6) teknik non tes yang dilaksanakan melalui observasi maupun pengamatan (Depdiknas, 2000: 4)

c. Faktor-faktor yang mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi belajar yang dicapai seseorang merupakan hasil interaksi berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (internal) maupun dari luar diri (eksternal) individu. Prestasi belajar siswa dapat mempengaruhi hasil belajar siswa pada saat proses pembelajaran. Berikut adalah faktor-faktor tentang mempengaruhi prestasi belajar yang dikemukakan Djamarah (2006: 68) mengemukakan sebagai berikut:

1) Faktor yang berasal dari dalam diri siswa

- a) Faktor fisiologis terdiri dari : Kondisi fisiologis dan kondisi panca indera.
- b) Faktor psikologis terdiri dari : Minat, Kecerdasan, Bakat, Motivasi dan Kemampuan Kognitif.

2) Faktor yang berasal dari luar diri siswa

- a) Faktor lingkungan terdiri dari : Lingkungan alami, Lingkungan sosial budaya.
- b) Faktor instrumental terdiri dari : Kurikulum, Program Sarana dan fasilitas dan Guru.

Prestasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal). terkait dalam penelitian ini, faktor yang ingin diungkap atau dijadikan variabel adalah penggunaan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang baik dalam

proses belajar mengajar diharapkan dapat mendorong siswa untuk belajar maksimal untuk memperoleh prestasi yang sebaik-baiknya. Selain penggunaan media pembelajaran, faktor yang berpengaruh terhadap prestasi belajar adalah kreativitas mengajar guru, kreativitas mengajar guru diduga sangat mempengaruhi prestasi belajar siswa di kelas. Disamping itu juga tersedianya lingkungan fisik yang mendukung seperti penerangan, kursi, meja belajar, sumber belajar, alat-alat belajar serta tempat belajar itu sendiri. Penggunaan media pembelajaran dan kreativitas mengajar guru yang baik akan memungkinkan prestasi belajar siswa akan meningkat.

Prestasi belajar yang diperoleh melalui tes atau evaluasi memberikan gambaran yang lebih umum tentang kemajuan siswa. Keberhasilan suatu pengajaran apabila pengajaran itu menghasilkan proses belajar secara aktif dan efektif. Untuk mengetahui keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar maka seorang guru mengadakan suatu penelitian dengan cara mengevaluasi siswa. Dengan mengadakan penilaian tersebut seorang guru akan mengetahui keberhasilan siswanya dalam melakukan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa evaluasi belajar merupakan bagian integral dari proses belajar mengajar. Banyak manfaat yang diambil dari evaluasi belajar, antara lain mengetahui kesulitan. Kekurangan dan

kelebihan siswa, mendapat umpan balik dari kegiatan belajar mengajar dan mengambil keputusan apakah siswa sudah memenuhi kriteria atau belum.

Hasil dari evaluasi belajar tersebut adalah prestasi belajar. Prestasi belajar siswa tersebut diwujudkan dalam bentuk nilai. Untuk mengetahui tingkat kecakapan siswa dalam belajar dapat dilihat dari hasil atau prestasi belajarnya. Prestasi belajar pada umumnya dinyatakan dalam bentuk angka 0 sampai 10, secara empiris di sekolah nilai yang diperoleh dapat dijadikan indikator tinggi rendahnya prestasi belajar. Hasil prestasi yang dicapai siswa dapat menentukan sejauh mana anak didik atau siswa dapat mencapai tujuan yang harus dicapai.

3. Strategi Pembelajaran ATONG

Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru tidak bisa terlepas dari penerapan strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran digunakan oleh guru sebagai pedoman dan acuan bertindak yang sistematis dalam pelaksanaan pembelajaran. Bagi siswa penggunaan strategi pembelajaran dapat mempermudah proses pembelajaran dan mempercepat memahami isi pembelajaran. Diharapkan dengan Guru menggunakan strategi pembelajaran maka hasil belajar siswa akan meningkat. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu strategi pembelajaran ATONG. Muslim (2016:04) menjelaskan bahwa:

Strategi pembelajaran ATONG adalah pembelajaran yang dipolakan dengan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Siswa juga selalu dibawa pada suasana A (amati) terhadap semua situasi belajar, lalu T (tanya) pada setiap masalah yang muncul, supaya mereka melakukan O (olah) atas jawaban dari pertanyaan, kemudian N (nalar) untuk seterusnya sampai pada G (gagas) suatu ide atau inovasi baru.

Proses pembelajaran ATONG melibatkan aktivitas siswa secara aktif. Menurut Muslim (2016:04) menjelaskan Pembelajaran ATONG melibatkan keterampilan proses seperti mengamati, mengklarifikasi, mengukur, mengamalkan, menjelaskan, dan menyimpulkan. Dalam melaksanakan proses-proses tersebut, bantuan pendidik diperlukan. Strategi pembelajaran ATONG merupakan pengembangan dari pendekatan saintifik, sehingga tahapan pada strategi pembelajaran ATONG mengambil langkah dari pendekatan saintifik yang sesuai untuk pembelajaran tematik. langkah-langkah strategi pembelajaran ATONG yaitu :

a. Amati

Metode mengamati mengutamakan kebermaknaan proses pembelajaran (*meaningfull learning*). Metode ini memiliki keunggulan tertentu, seperti menyajikan media objek secara nyata, peserta didik senang dan tertantang, dan mudah pelaksanaanya. Guru memfasilitasi peserta didik untuk melakukan pengamatan,

melatih mereka untuk memperhatikan (melihat, membaca, mendengar) hal yang penting dari suatu benda atau objek.

b. Tanya

Guru membuka kesempatan secara luas kepada peserta didik untuk bertanya mengenai apa yang sudah dilihat, disimak, dibaca. Guru perlu membimbing peserta didik untuk dapat mengajukan pertanyaan. Pertanyaan tentang hasil pengamatan objek yang konkret sampai kepada yang abstrak berkenaan dengan fakta, konsep, prosedur, ataupun hal lain yang lebih abstrak. Fungsi dari bertanya adalah mendorong dan menginspirasi peserta didik untuk aktif belajar, serta mengembangkan pertanyaan dari dan untuk dirinya sendiri.

c. Olah

Mengolah dalam kegiatan pembelajaran yaitu mengolah informasi. Mengolah informasi berarti informasi yang diterima tidak hanya didengarkan, namun juga ditulis. Hasil dari pengolahan informasi akan digunakan pada tahap selanjutnya.

d. Nalar

Kegiatan menalar yaitu proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta-fakta empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan beberapa pengetahuan. Istilah asosiasi dalam pembelajaran merujuk pada kemauan mengelompokkan beragam ide dan mengasosiasikan beragam peristiwa untuk kemudian

memasukannya menjadi penggalan memori. Penalaran adalah proses berfikir yang logis dan sistematis atas fakta kata empiris yang dapat diobservasi untuk memperoleh simpulan berupa pengetahuan.

e. Gagas (mengkomunikasikan)

Guru diharapkan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mengkomunikasikan apa yang telah mereka pelajari. Kegiatan ini dapat dilakukan melalui menuliskan atau menceritakan sesuatu yang ditemukan dalam kegiatan mencari informasi, mengasosiasikan dan menemukan pola.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran ATONG adalah strategi yang cocok diterapkan di Sekolah Dasar, karena strategi ini memberikan aktivitas siswa dalam melakukan suatu penemuan, sehingga strategi ini melatih siswa untuk berpikir secara ilmiah sejak dari dini.

4. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dapat diartikan sebagai alat bantu untuk menunjang keberhasilan pembelajaran di kelas. Sadiman, dkk (2012: 6) mengemukakan bahwa kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Hal ini dapat

dipertegas oleh Zainiyati (2017: 63) mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

Media pembelajaran dimanfaatkan sebagai alat untuk belajar dan mengajar. Media pembelajaran menurut Yaumi (2018:7) mengemukakan media pembelajaran adalah semua bentuk peralat fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi. Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan yang dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media adalah alat bantu yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan pesan berupa materi pelajaran kepada siswa agar siswa lebih mudah memahami tentang materi yang sedang diajarkan.

b. Jenis Media

Media banyak jenisnya, disesuaikan dari kebutuhan. Djamarah & Zain (2010:124) mengatakan media memiliki beberapa jenis, diantaranya:

1) Media Auditif

Media auditif adalah media yang hanya mengandalkan kemampuan suara saja, seperti radio, cassette, piringan hitam.

2) Media Visual

Media Visual adalah media yang hanya mengandalkan indra penglihatan, seperti film strip (film rangkai), slides (film bingkai) foto, gambar atau lukisan, dan cetakan.

3) Media Audio Visual

Media Audio visual adalah media yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Jenis media ini mempunyai kemampuan yang baik, karena meliputi kedua jenis media yang pertama dan kedua.

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing. Pemilihan media harus dipertimbangkan dengan materi yang akan diajarkan. Pada tema 6 Panas dan Perpindahannya di kelas V SD menggunakan media video berbasis *Powtoon*. Media video berbasis *Powtoon* termasuk ke dalam media audio visual karena mempunyai unsur suara dan unsur gambar. Media video berbasis *Powtoon* dalam penelitian berisi materi pembelajaran yang dibuat semenarik mungkin oleh peneliti dengan menyisipkan foto, audio, animasi, teks yang digabungkan dan disesuaikan dengan materi pembelajaran.

c. Media Video Berbasis *Powtoon*

Media video dapat memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Media Video merupakan media audio-visual yang menampilkan gerak. Media video berbasis *Powtoon* yang digunakan dalam penelitian yang berisi animasi atau video yang

menarik. Menurut Agustina (2017:39-45) *powtoon* merupakan software video animasi berbasis web untuk membuat sebuah presentasi yang menyediakan fasilitas fitur animasi, efek transisi yang lebih hidup serta penggunaan timeline yang cukup mudah.

Agustina (2017:42) aplikasi *Powtoon* terdiri dari beberapa langkah yaitu.

- 1) Mendaftar aplikasi melalui website *Powtoon*.
- 2) Mendaftar untuk memasuki web *Powtoon* dengan menginput username dan password, kemudian memilih beberapa tampilan yang disediakan.
- 3) Tampilan tools yang dapat digunakan dalam membuat video animasi dalam *Powtoon* diantaranya: *background, teks animasi, library, object, graph, soundtrack atau voice, image, video, timeline*.
- 4) Menyimpan dan mengekspor file yang sudah dibuat dapat disave dengan mengklik *save*.
- 5) File dapat diunduh secara gratis dengan cara mengekspor ke *Youtube*

Penggunaan media *Powtoon* dalam pembelajaran dapat membuat proses penyampaian konsep materi pembelajaran yang semula abstrak dapat disajikan dengan lebih konkret. Berbagai ilustrasi animasi dan gambar-gambar yang menjelaskan mengenai berbagai konsep yang ada pada materi pembelajaran yang sedang diajarkan. Hal ini menjadikan peserta didik lebih mudah untuk mencerna materi pelajaran sehingga pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran yang diajarkan dapat diperoleh secara lebih jelas dan lebih menyeluruh.

Media video berbasis *Powtoon* menjadikan tampilan presentasi media pembelajaran di ruang kelas menjadi lebih

menarik, sehingga berbagai macam gangguan yang biasa muncul pada saat proses pembelajaran berlangsung, seperti rasa bosan dan jenuh dapat diminimalisir. Fajar, Cepy, & Nadia (2017:110) memiliki beberapa kelebihan, diantaranya.

- 1) Media *powtoon* memberikan tampilan visual secara keseluruhan yang lebih baik dan menarik.
- 2) Media *powtoon* memberikan berbagai tampilan animasi yang unik dan menarik.
- 3) Media *powtoon* dapat membuat peserta didik menjadi lebih fokus terhadap materi pembelajaran yang disampaikan dan akan mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh oleh peserta didik menjadi lebih baik.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media video berbasis *Powtoon* merupakan media audio-visual yang menampilkan gerak berisi foto atau video yang menarik. Media *Powtoon* memiliki beberapa kelebihan, diantaranya, membuat proses penyampaian konsep materi pembelajaran yang semula abstrak dapat disajikan dengan lebih konkret. Media *Powtoon* berisi materi-materi pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin.

5. Strategi Pembelajaran ATONG dengan Bantuan Media Video Berbasis *Powtoon*

Peneliti melakukan inovasi dalam pembelajaran melalui strategi pembelajaran ATONG dengan bantuan media video berbasis *Powtoon*. Adapun langkah-langkah yang dilakukan pada proses pembelajaran melalui melalui strategi pembelajaran ATONG dengan bantuan media video berbasis *Powtoon* sebagai berikut:

- a. Guru menyampaikan kepada siswa tentang tujuan, manfaat, dan aktivitas pembelajaran yang akan dilakukan.
- b. Guru menyampaikan informasi kepada siswa mengenai materi pada tema 6 panas dan perpindahannya
- c. Guru menunjukkan video tentang dampak yang terjadi sesuai dengan materi yang telah di informasikan sebelumnya. Guru menanyakan kepada siswa mengenai peristiwa apa yang ada pada video tersebut.
- d. Guru membentuk siswa menjadi 6 kelompok dalam satu kelas secara acak, dan memberi nama kelompok disarankan untuk nama-nama pahlawan.
- e. Guru membagikan beberapa lembar kertas yang berisi materi pelajaran (paper) dari sumber yang berbeda-beda kepada tiap kelompok.
- f. Guru meminta siswa mengamati media video *Powtoon* yang dibuat oleh peneliti yang disesuaikan dengan materi pembelajaran.
(Amati)
- g. Selama video di tayangkan siswa diwajibkan untuk memperhatikan dan menonton video dengan kondusif.
- h. Selama video *Powtoon* ditayangkan siswa memperhatikan dan mencatat inti dari video.
- i. Guru menanyakan kepada siswa tentang materi berdasarkan video yang telah di tayangkan, misalnya:
 - 1) Apa itu interaksi?

- 2) Apa itu lingkungan alam?
- 3) Sebutkan contoh interaksi komponen biotik dan abiotik?

(Tanya)

- j. Guru mengajak siswa untuk mengolah informasi yang tersedia di dalam video *Powtoon* tentang interaksi manusia dengan lingkunganyang telah ditayangkan dan paper yang telah disediakan dengan cara menjawab ulang jawaban dari pertanyaan. **(Olah)**
- k. Guru membimbing siswa untuk menalar dengan cara berpikir secara logis mengenai informasi yang telah didapatkan dalam video *Powtoon* dan Paper serta meminta siswa untuk mendiskusikan Lembar Kegiatan Peserta Didik (LKPD) yang diberikan guru. **(Nalar)**
- l. Informasi yang diperoleh dari video dan paper kemudian dinalar, diubah menjadi sebuah simpulan yang berupa jawaban, Dari jawaban yang telah dibuat guru meminta siswa untuk mengagaskan dengan cara mengkomunikasikan jawaban kepada teman-temannya secara bergantian. **(Gagas)**

B. Penelitian Yang Relevan

Hasil Penelitian yang relevan terkait dengan strategi pembelajaran ATONG antara lain:

1. Aji Heru Muslim, Supartono, Ani Rusilowati, (2016) dalam Jurnal Pendidikan Dasar yang berjudul “*Pengembangan Perangkat*

Pembelajaran IPS Model Cooperative Tipe TGT Berbasis ATONG bagi Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan penelitian tersebut, didapatkan rata-rata prestasi belajar peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen mendapatkan rata-rata prestasi belajar sebesar 84,3, sedangkan untuk kelas kontrol mendapatkan rata-rata prestasi belajar sebesar 72,6. Perolehan hasil rata-rata prestasi belajar tersebut membuktikan bahwa kelas eksperimen mendapatkan rata-rata lebih tinggi daripada kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan model tersebut sangat efektif dalam usaha peningkatan prestasi belajar peserta didik.

2. Masriah, Sukestiyono, B.E. Susilo, (2015) dalam Unnes Journal of Mathematics Education yang berjudul “*Pengembangan Karakter Mandiri dan Pemecahan Masalah Melalui Model Pembelajaran MMP Pendekatan ATONG Materi Geometri*”. Berdasarkan penelitian tersebut, didapatkan hasil bahwa pendekatan ATONG efektif untuk meningkatkan keterampilan pemecahan masalah dan karakter kemandirian. Secara individual maupun klasikal terdapat pengaruh yang signifikan dalam peningkatan karakter kemandirian dan keterampilan pemecahan masalah sebesar 64,1% pada subjek penelitian. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan pendekatan tersebut sangat efektif dalam usaha peningkatan sikap kemandirian peserta didik.
3. Syahrul Fajar, Cipi Riyana, Nadia Hanoum, (2017) dalam jurnal dalam jurnal *edutcehnologia* yang berjudul “*Pengaruh penggunaan Media*

Powtoon terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu”. Berdasarkan penelitian tersebut, didapatkan hasil bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dalam ranah kognitif yang signifikan antara peserta didik yang diajar dengan *Powtoon* dan peserta didik yang diajar dengan *Microsoft Power Point 2016*, dimana hasil belajar peserta didik yang diajar menggunakan *Powtoon* memiliki peningkatan yang sangat besar yaitu hasil *pretest* 14,55 dan *posttest* 26,00. sedangkan peserta didik yang diajar dengan *Microsoft Power Point 2016* peningkatannya tidak terlalu besar yaitu hasil *pretest* 12,65 sedangkan hasil *posttest* 21,90.

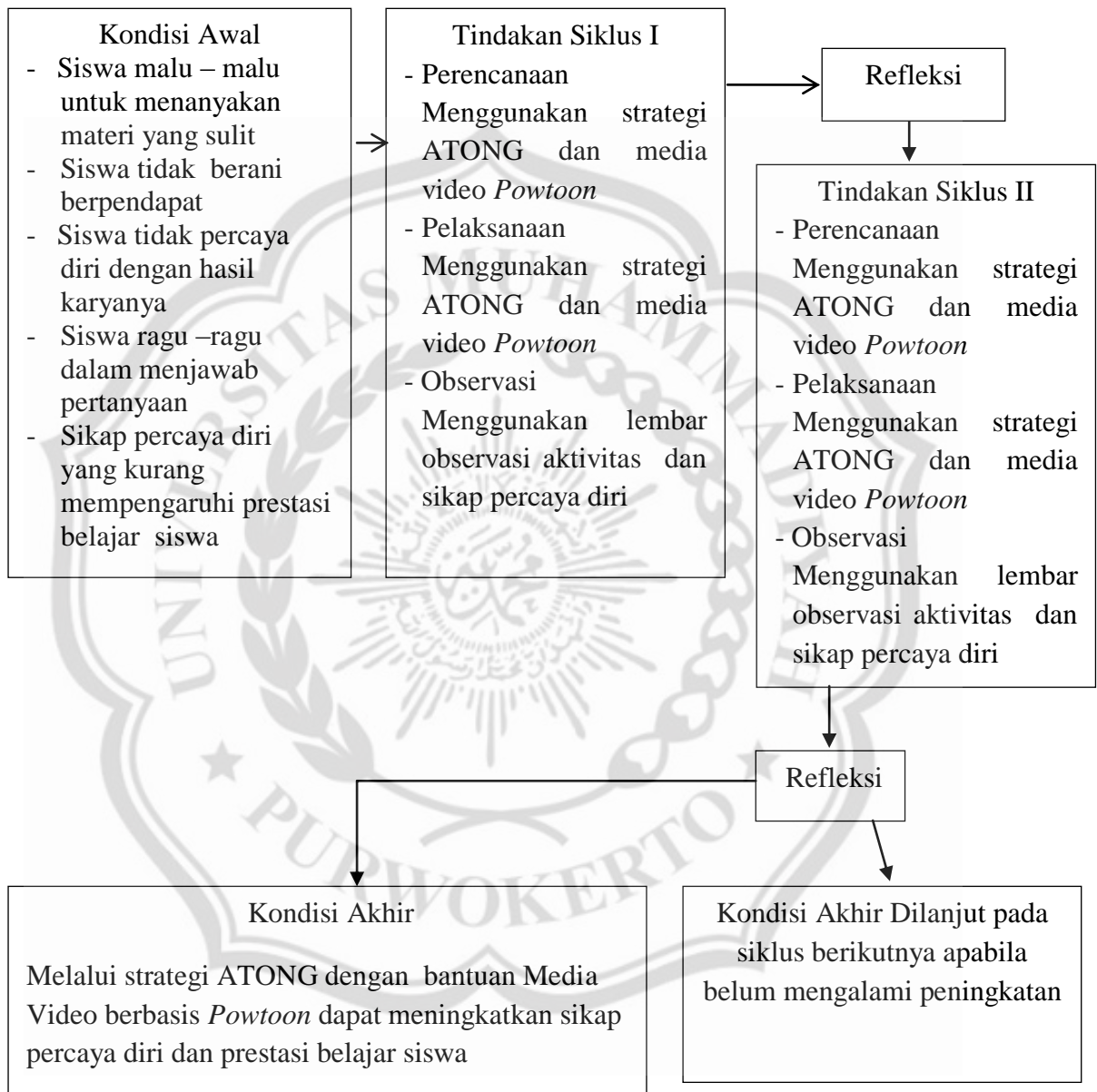
4. Achmad Buchori, Nyai Cintang, (2018) dalam *international journal of evaluation and research in education (IJERE)* yang berjudul “*The Influence of Powtoon-Assisted Group to Group Exchange and Powtoon-Assisted Talking Chips Learning Models in Primary Schools*”. berdasarkan penelitian tersebut, terdapat pengaruh signifikan dalam kemampuan berpikir kreatif matematis dan keaktifan siswa. Koefisien regresi pada kelas yang menerapkan model pembelajaran *Group to Group Exchange* dengan bantuan *Powtoon* memperoleh hasil positif dengan nilai 0,481, sedangkan uji signifikansi regresi linier sederhana koefisien pada kelas yang menerapkan model pembelajaran *Talking Chips* berbantu *Powtoon* memperoleh nilai b positif dengan nilai 0.7416. hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Powtoon* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan dan kemampuan berpikir kreatif.

5. Serpil Gunaydin a, Aysen Karamete, (2016) dalam *European Journal of Contemporary Education* yang berjudul “*Material Development to Raise Awareness of Using Smart Boards Powtoon*”. berdasarkan penelitian tersebut, didapatkan hasil bahwa dengan menggunakan *Powtoon* dapat menyadarkan guru untuk memberikan materi menggunakan papan pintar. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *Powtoon* sebagai media pembelajaran dapat dinilai cukup berhasil.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa strategi pembelajaran ATONG mampu meningkatkan prestasi belajar, keterampilan pemecahan masalah, karakter mandiri siswa. Sedangkan dalam penelitian ini untuk meningkatkan sikap percaya diri dan prestasi belajar pada tema 6 menggunakan strategi pembelajaran ATONG dengan bantuan media *Powtoon*. Penelitian ini akan berfokus pada sikap percaya diri dan prestasi belajar siswa pada tema 6, subtema yang diambil adalah subtema 1 dan 2, pembelajaran 3 dan 6 dan berfokus pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, PPkn, dan IPS.

C. Kerangka Pikir

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka dapat digambarkan melalui kerangka pikir dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Pikir

Diketahui bahwa kondisi peserta didik SD Negeri 1 Karangduren tahun ajaran 2019/2020 sikap percaya diri dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran masih rendah. Siswa malu-malu untuk menanyakan materi yang

dirasa sulit, siswa tidak berani berpendapat di depan kelas saat pembelajaran dan tidak percaya diri dengan hasil karyanya. Siswa tidak percaya diri dengan kemampuannya dan tidak berani mengangkat tangan serta ragu-ragu dalam menjawab pertanyaan. Karena rendahnya sikap percaya diri mengakibatkan prestasi belajar siswa menurun dan guru kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sikap percaya diri pada siswa yang kurang tentu akan mempengaruhi tingkat prestasi belajar siswa di sekolah. Setelah melakukan observasi peneliti mengambil langkah atau tindakan dengan menggunakan strategi ATONG.

Strategi pembelajaran ATONG merupakan pengembangan dari pendekatan *Scientific* yang di dalamnya terdapat aktivitas siswa dalam melakukan suatu penemuan. Penemuan tersebut akan dilaksanakan dalam tahap nalar dan gagasan yang diharapkan dapat berpikir secara logis berdasarkan informasi-informasi yang diperoleh serta dapat meningkatkan rasa percaya diri siswa ketika menyampaikan informasi yang telah siswa peroleh melalui tahapan-tahapan sebelumnya tentang materi yang sedang dipelajari, selain menggunakan strategi ATONG peneliti juga menggunakan media *Powtoon* sebagai alat untuk membantu guru mempermudah menyampaikan materi pelajaran kepada siswa.

Penggunaan media *Powtoon* dapat membuat siswa menjadi lebih paham mengenai materi yang akan disampaikan oleh guru. Siswa dapat memperluas pengalaman belajarnya dengan menggabungkan antara konsep materi dengan media yang digunakan karena media *Powtoon* dapat menjelaskan sesuatu yang

abstrak menjadi lebih nyata melalui gambar-gambar yang termuat dalam video Powtoon tersebut. Hal ini dapat membuat siswa dapat memahami berbagai hal sehingga membantu meningkatkan percaya diri seperti siswa berani mengutarakan pendapatnya, berani bertanya, pantang menyerah mengutamakan jawaban sendiri dan berpenampilan tenang serta meningkatnya prestasi belajarnya.

D. Hipotesis Tindakan

Kerangka pikir penelitian, maka peneliti mengajukan hipotesis sebagai berikut:

1. Melalui penggunaan strategi pembelajaran ATONG dapat meningkatkan sikap percaya diri siswa di kelas V Tema 6 SD Negeri 1 Karangduren.
2. Melalui penggunaan strategi pembelajaran ATONG dapat meningkatkan prestasi belajar siswa di kelas V Tema 6 SD Negeri 1 Karangduren.