

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin lama semakin canggih. Tidak hanya di satu bidang saja, melainkan di segala bidang teknologi mengambil peran penting dalam perkembangannya. Tidak terkecuali di bidang pendidikan. Kini pendidikan tidak hanya sekedar menggunakan buku dan papan tulis saja. Pendidikan menjadi lebih menarik dengan adanya teknologi pada zaman super canggih sekarang ini.

Pendidikan merupakan suatu kebutuhan dalam kehidupan manusia yang mampu meningkatkan sumber daya manusia. Kualitas setiap manusia diharapkan dapat meningkat dengan adanya pendidikan. UU RI No.20 tahun 2003 menyebutkan bahwa pendidikan bertujuan untuk menumbuh kembangkan potensi peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi mereka dalam proses mengajar agar memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Semakin bagus kualitas dari suatu negara maka akan semakin bagus pula kualitas sumber daya manusianya. Hal tersebut membuat setiap negara selalu berusaha melakukan inovasi dalam pendidikan untuk meningkatkan kualitas pendidikannya.

Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada proses pembelajaran dan pencapaian kompetensi, pencapaian kompetensi sangat bergantung kepada penyampaian materi pembelajaran. Penyampaian materi tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran, selain bermanfaat untuk membuat materi pembelajaran tersampaikan dengan baik, media pembelajaran juga membuat peserta didik menjadi lebih tertarik serta merespon dengan lebih positif sehingga mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran (Nurdiansyah dkk, 2018). Media pembelajaran pada zaman super canggih seperti sekarang ini, menjadi lebih inovatif dengan adanya teknologi. Seorang guru dituntut harus mampu menggunakan teknologi dalam melakukan pembelajaran, salah satu contoh adalah dalam pembuatan media pembelajaran,

akan tetapi, masih banyak ditemukan guru melakukan pembelajaran biasa tanpa media pembelajaran. Salah satu penyebab hal tersebut adalah guru tersebut kurang paham dalam pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan di SMA Sw. Dharma Pancasila Medan dalam melakukan pembelajaran guru masih jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Hasil belajar siswa juga masih tergolong rendah, hal tersebut dibuktikan dengan nilai rata-rata ulangan harian maupun nilai ujian akhir sekolah pada mata pelajaran fisika belum lulus. Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru Fisika di SMA Sw. Dharma Pancasila dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum SMA Sw. Dharma Pancasila menyebutkan bahwa sekolah tersebut sudah memiliki berbagai fasilitas yang dapat digunakan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti: komputer, dan *lcd proyektor*. Gurupun sudah mengetahui media pembelajaran seperti *powerpoint*, namun pembelajaran yang dilakukan di SMA Sw. Dharma Pancasila masih menggunakan pembelajaran konvensional, yaitu guru jarang menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Guru di SMA Sw. Dharma Pancasila Medan masih kurang memanfaatkan teknologi tersebut dalam melakukan pembelajaran. Kebanyakan guru hanya menggunakan media seperti papan tulis dan *powerpoint* yang berisi tulisan dan gambar. Penggunaan media pembelajaran konvensional tersebut membuat siswa kurang berminat mengikuti pembelajaran. Siswa juga menjadi kesulitan memahami materi yang dijelaskan oleh guru sehingga ini berdampak pada hasil belajar yang rendah.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan terhadap beberapa siswa di SMA Sw. Dharma Pancasila, disebutkan bahwa sebagian besar siswa kurang dapat memahami materi yang disajikan secara konvensional yang bersifat abstrak. Siswa sulit mencerna pelajaran karena siswa diajak berimajinasi membayangkan teori-teori Fisika. Siswa menginginkan pembelajaran yang dapat menggambarkan secara langsung penjelasan materi yang dijelaskan oleh guru di kehidupan sehari-hari. Siswa juga menginginkan pembelajaran menggunakan media yang menarik dan tidak membosankan seperti adanya video dan musik.

Termasuk dalam salah satu materi Fisika yaitu Hukum Newton di kelas X masih diajarkan secara konvensional dan belum memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *Powtoon*. Alasan guru jarang

menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi adalah keterbatasan waktu dan juga kemampuan dari guru tersebut yang tidak begitu handal dalam menggunakan teknologi. Fajar dkk., (2017) menyatakan bahwa masih banyak guru yang merasa kesulitan menggunakan berbagai perangkat lunak (*software*) sebagai pengolah media pembelajaran berbasis teknologi yang ada saat ini seperti *Adobe Flash, Articulate, Auto Desk 3D Maker*, dimana dalam menggunakan *software-software* tersebut dibutuhkan keahlian khusus sehingga banyak guru yang mempertahankan cara penyampaian yang konvensional. Siswa pada umumnya akan mudah merasa jenuh apabila mengikuti pembelajaran yang konvensional. Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan, mereka dominan menginginkan pembelajaran yang lebih menarik dengan adanya media yang lebih inovatif.

Melihat permasalahan yang dihadapi guru dan siswa selama observasi, maka dibutuhkan sebuah inovasi media pembelajaran interaktif yang menarik serta pembuatannya mudah dan tidak membutuhkan waktu lama dalam pembuatannya, tetapi hasilnya efektif dan efisien serta dapat memberi pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Permasalahan siswa dalam pembelajaran dimana siswa sulit mencerna pembelajaran karena dituntut mengkhayal dan berimajinasi dengan penjelasan dari materi Fisika dapat diatasi dengan video pembelajaran animasi. Video pembelajaran animasi dapat menggambarkan dengan jelas bagaimana keadaan teori-teori Fisika tersebut dikehidupan sehari-hari. Hal tersebut membuat siswa tidak perlu membayangkan teori-teori fisika tersebut. Video pembelajaran animasi juga dapat membuat pembelajaran lebih menarik, inovatif dan efektif. Pembelajaran yang efektif akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti memilih *software "powtoon"*, untuk menyelesaikan permasalahan tersebut, dimana pembuatannya cukup mudah yaitu seperti pembuatan *powerpoint* saja namun hasilnya seperti *flash* lebih hidup dan menyenangkan. Penggunaan *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena dengan *powtoon* siswa akan lebih mudah memahami materi pembelajaran dan bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. *Powtoon* memiliki fitur yang lengkap dan dapat menciptakan video pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa. Siswa dapat melihat secara langsung penjelasan dari teori-teori fisika melalui video

pembelajaran menggunakan powtoon sehingga pembelajaran akan menjadi lebih efektif.

Powtoon merupakan aplikasi berbasis *web* yang bersifat *online* berbentuk video animasi yang dapat memudahkan pemahaman pada proses belajar dan mengajar peserta didik dengan sepenuhnya sehingga dapat menerima dan memahami materi yang telah dirancang guru (Anita, 2016). *Powtoon* merupakan penggabungan unsur media lain seperti teks, *image*, grafik, audio, video, dan suara sehingga dapat mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang mungkin memiliki tipe visual, auditori, maupun kinestetik (Sudrajat, 2010).

Penggunaan video pembelajaran *powtoon* diharapkan dapat memberi pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Sejalan dengan penelitian Fajar dkk, (2017) yang menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran *powtoon* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Yunita dkk, (2017) menyatakan bahwa media pembelajaran video animasi mempunyai dampak efektivitas yang sangat baik terhadap minat dan hasil belajar siswa. Siswa tidak akan merasa jenuh serta bersemangat karena media *powtoon* dilengkapi dengan fitur-fitur yang lengkap dan hasilnya dapat berupa video yang umumnya disenangi oleh siswa. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan *powtoon* terbilang praktis dan berefekpotensial dalam meningkatkan pemahaman mengenai materi perkuliahan (Nurdiansyah dkk, 2018). Siswa yang pada saat pembelajaran bersifat pasif dan kurang memperhatikan proses belajar mengajar, menjadi sangat termotivasi dengan adanya media pembelajaran animasi dengan *powtoon* (Arnold, 2018).

Pembelajaran menggunakan media video pembelajaran juga harus tetap menggunakan model pembelajaran. Peneliti memilih model *discovery learning* sebagai model pembelajaran dalam penelitian ini. Model ini dipilih karena dalam penerapannya, model ini akan membuat media lebih efektif dalam kegiatan pembelajarannya. Model *discovery learning* yang bersifat penemuan, menuntut siswa menganalisa informasi yang akan ditampilkan oleh video pembelajaran *powtoon* sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan hasil belajar siswa akan meningkat. Sejalan dengan penelitian Kartika dan Adelia, (2017) yang menyatakan bahwa melalui model pembelajaran *discovery learning* menggunakan media *marcro flash* hasil belajar siswa meningkat yang dilihat dari peningkatan

hasil *posttest* yang diujicobakan. Sari dkk, (2016) juga menyatakan bahwa penerapan *discovery learning* berbantuan media laboratorium virtual berpengaruh terhadap penguasaan konsep fisika dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Pokok Hukum Newton”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut.

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi di sekolah dalam membuat media pembelajaran.
2. Siswa kurang berminat dengan pembelajaran yang bersifat konvensional.
3. Belum memanfaatkan media pembelajaran berbantuan *powtoon* pada materi hukum Newton di kelas X SMA Swasta Dharma Pancasila Medan.
4. Hasil belajar siswa di SMA Swasta Dharma Pancasila masih tergolong rendah.

1.3 Batasan Masalah

Agar permasalahan menjadi lebih jelas dan mencapai sasaran yang tepat, maka dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan adalah *powtoon*.
2. Materi yang disajikan adalah pada materi hukum Newton.
3. Subjek penelitiannya adalah siswa/siswi kelas X SMA T.A 2022/2023 semester ganjil.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengaruh penggunaan *discovery learning* dengan media video pembelajaran berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi hukum Newton?

2. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan *discovery learning* dengan video pembelajaran berbasis *powtoon*?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media video pembelajaran berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar siswa pada materi hukum Newton.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran berbasis *powtoon*.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadi penuntun alternatif bagi guru dalam menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media *powtoon* sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih menarik dan efektif.
2. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih tertarik mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran khususnya media *powtoon* dan software lain.

1.7 Defenisi Operasional

Defenisi operasional yang diberikan untuk menghindari terjadinya persepsi yang berbeda mengenai istilah yang ada yaitu :

1. Hasil belajar adalah kemampuan individu siswa yang telah dicapai setelah melakukan proses pembelajaran dengan menilai keterampilan, sikap dan pengetahuan pada siswa dengan adanya perubahan tingkah laku (Nurrita, 2018).
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyampaikan isi atau pesan pembelajaran, merangsang pemikiran,

perasaan dan kemauan peserta didik, sehingga dapat menciptakan proses pembelajaran lebih efektif (Wahid, 2018).

3. Aplikasi powtoon adalah aplikasi yang menghasilkan video animasi yang berasaskan talian, dan dapat digunakan baik online maupun offline serta memiliki keunggulan dalam fitur animasi contohnya animasi tulis tangan, kartun, efek transisi, dan mudahnya penggunaan timeline (Astika dkk, 2019).



THE
Character Building
UNIVERSITY