

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah aspek universal kehidupan manusia yang membangun potensi individu melalui komunikasi dua arah: guru sebagai fasilitator pembelajaran, dan siswa sebagai pelaku pembelajaran.

Pemilihan ketepatan perangkat kegiatan belajar mengajar yang menjadi kunci kelancaran kegiatan pembelajaran. Memanfaatkan teknologi media yang semakin berkembang dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, semangat belajar, rasa ingin tahu, serta kreativitas mereka, yang akan memberikan dampak positif pada perkembangan siswa. Pada hakikatnya proses pembelajaran juga merupakan komunikasi, karena media pembelajaran sangat penting untuk menyebarkan pesan pembelajaran.

Dewasa ini, Indonesia mengalami tantangan yang cukup signifikan pada dunia, yakni rendahnya pencapaian peserta didik pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), salah satunya disebabkan oleh kurangnya daya tarik media pembelajaran, seperti yang tercermin dalam Hasil Akhir Ujian Siswa. Di SMK N 6 MEDAN Kelas XI OTKP, peneliti menemukan bahwasanya hasil belajar siswa dalam subjek Sarana dan Prasarana masih rendah dan belum selaras dengan capaian akhir yang diharapkan. Hasil belajar siswa masih berada di bawah standar KKM untuk mata pelajaran Sarana dan Prasarana. Tabel berikut menunjukkan hal ini:

Tabel 1. 1

**Persentase Ujian Akhir Semester Pada tahun akademik 2023/2024, XI OTKP  
SMK NEGERI 6 Medan di bidang Sarana Prasarana**

Kelas	Jumlah siswa	KKM	Siswa yang tuntas		Siswa yang tidak tuntas	
			Jumlah	%	Jumlah	%
XI OTKP-1	35	70	20	57	15	42
XI OTKP -2	35	70	16	45	19	54
XI OTKP -3	34	70	15	44	19	55
Jumlah	104	70	51	49	53	51

*Sumber: SMK N 6 Medan Kelas XI OTKP*

Ada masalah dengan hasil belajar yang harus diselesaikan, seperti yang ditunjukkan oleh data tabel 1.1, yang menunjukkan skor ujian akhir semester peserta didik dari kelas XI OTKP 1 hingga XI OTKP 3 sangat rendah. 51% atau 53 peserta didik di bawah standar KKM sementara 49%, atau 51 siswa lainnya melebihi KKM.

Berdasarkan tabel di atas, dibutuhkan pembelajaran yang aktif dan menarik untuk membangun hubungan antara siswa dan guru melalui penggunaan media pada kegiatan belajar mengajar. Untuk mengembangkan target pemahaman peserta didik, pemanfaatan perangkat pembelajaran harus ditekankan untuk membuat suasana belajar menarik dan mencegah kebosanan.

Penulis mewawancarai pengajar pengampu pelajaran sarana-prasarana di kelas tersebut. Hasilnya, siswa kurang aktif dalam bertanya dan berdiskusi selama pembelajaran karena masih menggunakan Media dengan *Power Point* dan buku paket. Hal ini membuat ramai pelajar tidak yakin diri dan malu untuk bertanya kepada guru mereka. Oleh itu, pelajar menjadi pasif dan kelas menjadi

membosankan. Selain itu, ini membawa kepada beberapa siswa tidak mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) karena kelas terlalu sunyi dan hening.

Video adalah salah satu kaidah pembelajaran inovatif yang menarik animasi dengan *Powtoon*. *Powtoon* adalah aplikasi web canggih yang dapat digunakan untuk belajar. Animasi yang menarik seperti animasi kartun, tulisan tangan, dan efek transisi adalah kelebihan utamanya. *Powtoon* boleh menarik perhatian pelajar dengan lebih aktif karena ia mempunyai image, suara dan gerak yang menarik. Siswa boleh memutar balik media video animasi ini pada bila-bila masa mereka mau melalui komputer atau laptop mereka untuk melihat kembali materi pembelajaran yang telah lewat, membolehkan mereka belajar sendiri. Kemudian Penggunaan *Powtoon* tersebut juga sudah difasilitasi dengan berbagai fitur menarik untuk mengembangkan pembelajaran yang akan dilakukan seperti pemilihan *template background* yang bervariasi dengan berbagai macam pilihan, sehingga dalam media tersebut dapat menggabungkan gambar, teks, audio,serta variasi animasi seperti seorang guru yang sedang mengajar, benda yang bergerak, tulisan tangan dan efek transisi video yang ingin dijadikan media ajar.

Sebagaimana penelitian sebelumnya sudah dilakukan oleh Miudi (2023:376) “mengidentifikasi bahwa penggunaan media *Powtoon* dalam pembelajaran belum diimplementasikan. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan solusi manajemen media pembelajaran dengan media *Powtoon* guna meningkatkan hasil belajar siswa”.

Oleh itu, peneliti percaya bahwa untuk mencapai target pembelajaran, media video animasi berasaskan Powtoon perlu dibangun. Media ini harus menghubungkan bahan dengan kehidupan harian pelajar. Siswa akan lebih aktif dalam proses pembelajaran apabila pengalaman belajar dikaitkan dengan rutinitas harian mereka.

Pemaparan tersebut memotivasi peneliti untuk melaksanakan penelitian dengan topik "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dengan Media Video Animasi "Powtoon" terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana Kelas XI di SMK N 6 Medan T.A. 2023/2024."

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan informasi sebelumnya, masalah-masalah berikut diidentifikasi:

1. Siswa masih memiliki nilai yang belum mencapai KKM.
2. Penggunaan media pembelajaran masih menggunakan *Power Point* dan buku paket.
3. Siswa cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung.
4. Beberapa siswa kurang percaya diri untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dari guru.

### 1.3 Batasan Masalah

Berlandaskan pada poin-poin sebelumnya, penulis akan membatasi topik permasalahan observasi. diantaranya:

1. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran berbasis masalah yang berfokus pada hasil belajar siswa. Model ini menggunakan media video animasi berbasis Powtoon.
2. Hasil belajar yang dikaji adalah UAS siswa OTKP kelas XI SMKN 6 Medan Tahun Pembelajaran 2023/2024
3. Penelitian ini dilakukan di SMK N 6 Medan, yang memiliki populasi 69 siswa di kelas XI OTKP 2 dan 3 (masing-masing).

### 1.4 Rumusan Masalah

Rumusan permasalahan penelitian ini yaitu: "Apakah Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah menggunakan media video animasi berbasis *Powtoon* mempengaruhi nilai Hasil belajar pelajar dibandingkan dengan model pembelajaran berasaskan masalah yang digunakan pada pelajar OTKP kelas XI di SMKN 6 Medan T.A 2023/2024.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini didasarkan pada rumusan permasalahan sebelumnya, yaitu:

Untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Problem Based Learning* dengan menggunakan video animasi *Powtoon* dapat berpengaruh terhadap hasil belajar Sarana Prasarana yang diajarkan pada siswa kelas XI OTKP di SMK N 6 Medan T.A 2023/2024.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan setiap orang yang terlibat dalam penyelidikan ini, termasuk guru, peneliti, siswa dan pihak lain.

### 1. Manfaat Teoritis

Dengan menggunakan media video animasi Powtoon pada mata pelajaran Sarana dan Prasarana, kamu boleh meningkatkan pengetahuan dan memperluas pandangan tentang model pembelajaran berdasarkan masalah.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Untuk siswa, melalui penelitian ini siswa dapat memperoleh tambahan wawasan serta memiliki kemampuan untuk mengembangkan target pembelajaran mereka pada subjek Sarana dan Prasarana.
- b. Untuk guru, penelitian ini bisa bermanfaat sebagai referensi yang membantu mereka meningkatkan perangkat pembelajaran yang berteknologi sehingga mampu mengintegrasikan konsep dan teori yang dipelajari dan dengan realita kehidupan.
- c. Diharapkan penelitian ini dapat mendorong sekolah agar terus menyediakan sarana yang mendukung peningkatan perangkat belajar mengajar yang berteknologi.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini dapat memperluas kajian intelektual dan sekaligus pengalaman penulis selaku tenaga pengajar di masa depan melalui pemanfaatan media video animasi Powtoon pada model pembelajaran berbasis masalah.