

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses *humanisme* yang dikenal sebagai proses memanusiakan manusia. Pendidikan mampu membimbing manusia menjadi manusia yang lebih baik. Pendidikan dapat dimaknai sebagai seluruh pengetahuan yang diperoleh berdasarkan pengalaman belajar yang terjadi sepanjang hayat, tempat dan situasi yang memberikan pengaruh pada pertumbuhan manusia (Purwantoro et al., 2022). Di era revolusi industri 4.0 penggunaan teknologi semakin pesat. Kemajuan teknologi tidak terlepas dari peran intitusi pendidikan. Belajar memiliki dua arti pengertian yaitu proses dan hasil belajar. Proses pembelajaran di sini dapat diartikan sebagai tindakan dan upaya untuk melihat perubahan perilaku sedangkan perubahan perilaku adalah hasil belajar. Dalam meningkatkan kualitas pengajaran, terutama dengan memperbaharui metode atau meningkatkan relevansi perangkat pembelajaran (Yusuf Aditya, 2016).

Materi IPA yang dipelajari di SMP menurut Novita Sari *et al* (2022) materi yang sulit dikarenakan siswa harus memahami konsep pelajaran IPA yang fenomena alamnya dapat dirasakan dan proses fenomena alam itu sulit untuk dibayangkan. Pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang mempelajari mengenai fenomena alam semesta yang prosesnya dapat diuji dengan melakukan langkah-langkah yang sistematis (Humayra *et al.*, 2022). Pembelajaran IPA diharapkan mampu menjadi suatu konsep yang dapat diaplikasi ke dalam kehidupan sehari-hari dan dapat membantu siswa untuk memecahkan persoalan dan mengambil keputusan berdasarkan fakta ilmiah dan langkah ilmiah yang sistematis (Fauzan *et al.*, 2017). Berdasarkan hal ini, dapat dikatakan pembelajaran IPA merupakan pembelajaran mengenai fenomena alam secara fisika, kimia dan biologi yang mampu dibuktikan dengan melakukan langkah-langkah ilmiah secara sistematis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan salah satu guru IPA di MTs Negeri 2 Medan diketahui bahwa nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada mata pelajaran IPA saat tes untuk memasuki MTs N 2 Medan tahun ajaran 2023/2024 hanya 30% yang lulus KKM, nilai KKM mata pelajaran IPA di MTs Negeri 2 Medan yaitu 70. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan jika pembelajaran IPA merupakan pembelajaran yang tergolong sulit, karena 70% siswa MTs Negeri 2 Medan memiliki nilai rata-rata ujian di bawah KKM.

Hasil belajar siswa pada mata pembelajaran IPA tingkat SMP/ MTs harus ditingkatkan salah satunya dengan memanfaatkan teknologi. Pembelajaran IPA dapat dilaksanakan menggunakan media pembelajaran interaktif. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran IPA harus menarik dan dapat membuat siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran (Nadzif *et al.*, 2022). Media pembelajaran merupakan salah satu perantara yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga siswa mampu memahami dan menguasai materi pembelajaran yang dapat mereka amati secara audio dan visual (Putra & Negara, 2021).

Berdasarkan permasalahan di atas, maka perlu dicari solusi dari permasalahan pembelajaran IPA. Siswa membutuhkan alat bantu belajar tidak hanya berupa video atau audio, tetapi juga sebagai sumber daya berupa gambar dan suara atau yang disebut media audio visual. Melalui pembelajaran ini diharapkan siswa akan meningkatkan prestasi akademik, ketuntasan aktivitas belajar, motivasi belajar dan lebih aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

Media audio dan visual yang dapat digunakan dalam pembelajaran salah satunya adalah media *powtoon*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan (Laili *et al.*, 2022) bahwa pembelajaran dengan menggunakan media audio visual *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar yang terbukti berdasarkan instrumen penelitian yang digunakan diketahui bahwa *powtoon* mendukung proses pembelajaran yang membutuhkan gambaran secara nyata terhadap konsep materi yang di belajarkan di mana materi tersebut bersifat abstrak. Animasi yang di sediakan pada *powtoon* dapat menarik perhatian siswa untuk lebih fokus memahami pelajaran. Aplikasi *powtoon* juga memberi kebebasan menentukan tema belajar kepada siswa sehingga

siswa merasa lebih percaya diri dalam mengekspresikan pengetahuannya pada materi IPA yang di belajarkan.

Model pembelajaran yang di terapkan merupakan model pembelajaran yang berbasis *student centered*, model pembelajaran yang identik dengan *student centered* adalah *problem based learning*. *Problem Based Learning* (PBL) merupakan suatu model pembelajaran yang di dasarkan pada banyaknya permasalahan yang membutuhkan penyelidikan autentik yang membutuhkan penyelesaian nyata. Model PBL ini bercirikan adanya permasalahan nyata sebagai konteks untuk para peserta didik belajar berpikir kritis dan keterampilan memecahkan masalah serta memperoleh pengetahuan (Shoimin, 2016). Sedangkan dalam penelitian Borrow (2014) mendefinisikan PBL sebagai pembelajaran yang di peroleh melalui suatu proses pemahaman akan resolusi suatu masalah. Masalah tersebut di pertemukan pertama-tama dalam proses belajar, dimana tugas guru harus memfokuskan diri untuk membantu siswa, mencapai keterampilan mengarahkan diri (Keziah, 2010).

Materi hakikat ilmu sains, pengukuran dan metode ilmiah merupakan salah satu materi pembelajaran IPA SMP/MTs pada semester ganjil kurikulum Merdeka. Penelitian yang dilakukan Ifani *et al* (2021) bahwa materi hakikat ilmu sains, pengukuran dan metode ilmiah merupakan materi pembelajaran yang tergolong sulit dikarenakan pada materi hakikat ilmu sains, pengukuran dan metode ilmiah yang bersifat abstrak inilah yang menyebabkan siswa sulit memahami materi IPA terkhusus hakikat ilmu sains, pengukuran dan metode ilmiah.

MTs Negeri 2 Medan merupakan salah satu satuan Pendidikan Menengah Pertama yang berada di Wilayah Kota Medan. Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan MTs Negeri 2 Medan, diketahui menggunakan Kurikulum Merdeka. Pembelajaran pada mata pelajaran IPA yang dilaksanakan di dalam kelas terlihat hanya sebahagian yang aktif sementara sisanya terlihat tidak antusias. Kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *powerpoint*. Media *powerpoint* yang digunakan hanya memuat materi ajar saja, belum dilengkapi dengan animasi yang menarik berkaitan dengan materi pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan siswa hanya sekedar membaca materi yang ada di *powerpoint* dan tidak mencoba untuk

memahami materi yang dipelajari. Aktivitas belajar yang teramati ketika guru menjelaskan dengan menggunakan *powerpoint* siswa hanya melihat sekilas, ketika ditanya kembali siswa kelihatan bingung menjawabnya.

Dalam pembelajaran IPA di MTs Negeri 2 Medan disediakan sarana untuk guru mengajar menggunakan media pembelajaran, dengan adanya infokus (proyektor), dan kabel HDMI. Dalam pembelajaran IPA di MTs Negeri 2 guru juga sudah menggunakan media *powtoon*. Media pembelajaran menggunakan *powtoon* yang digunakan guru hanya memuat materi berupa tulisan berjalan. Guru menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran *powtoon* yang digunakan mirip dengan *powerpoint* dengan ini guru memutuskan kembali menggunakan media *powerpoint* yang pembuatannya lebih mudah dibandingkan dengan media *powtoon*.

Dari uraian di atas maka perlu diadakan penelitian mengenai: "Pengaruh Media Pembelajaran *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII IPA Pada Mater Hakikat Ilmu Sains, Pengukuran dan Metode Ilmiah MTs N 2 Medan T.P 2023/2024.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang timbul, sebagai berikut :

- 1) Guru belum sepenuhnya menerapkan pengajaran aktif dan kreatif dalam melibatkan siswa.
- 2) Guru belum sepenuhnya menggunakan metode atau sarana pengajaran yang menarik dan beragam.
- 3) Guru belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran.
- 4) Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan media pembelajaran power point (PPT) sehingga siswa pun mudah bosan.
- 5) Siswa kurang percaya diri dalam mengungkapkan pikiran atau pendapatnya dan takut untuk bertanya.

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pengembangan diperlukan peneliti dalam penelitian ini untuk memudahkan penelitian dalam memfokuskan penelitian ruang lingkup dalam penelitian ini adalah :

- 1) Media pembelajaran yang digunakan *powtoon*
- 2) Materi pada penelitian ini adalah hakikat ilmu sains, pengukuran dan metode ilmiah
- 3) Subjek penelitian dibatasi pada siswa/siswi kelas VII IPA MTs Negeri Medan tahun pembelajaran 2023/2024

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan luasnya permasalahan yang ditemukan maka ditentukan batasan masalah agar penelitian ini lebih terarah. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu:

- 1) Objek penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VII SMP pada semester ganjil 2023/2024
- 2) Media pembelajaran yang digunakan yaitu *powtoon*
- 3) Materi yang akan diajarkan adalah hakikat ilmu sains, pengukuran dan metode ilmiah

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini adalah :

- 1) Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa kelas VII IPA pada materi hakikat ilmu sains, pengukuran dan metode ilmiah MTs N 2 Medan siswa yang menggunakan media *powtoon* dan media *powerpoint*?
- 2) Apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VII IPA pada materi hakikat ilmu sains, pengukuran dan metode ilmiah MTs N 2 Medan siswa yang menggunakan media *powtoon* ?

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa kelas VII IPA pada materi hakikat ilmu sains, pengukuran dan metode ilmiah MTs N 2 Medan yang menggunakan media *powtoon* dan media *powerpoint*?
- 2) Untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VII IPA pada materi hakikat ilmu sains, pengukuran dan metode ilmiah MTs N 2 Medan yang menggunakan media *powtoon* ?

1.7. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat sebagai berikut :

- 1) Bagi guru, yaitu dapat menjadikan masukan untuk mengembangkan media pembelajaran *powtoon*
- 2) Bagi siswa, yaitu memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran yang menerapkan media *powtoon* dan meningkatkan hasil belajar.
- 3) Bagi sekolah, yaitu penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi sekolah dalam melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran.
- 4) Bagi peneliti, yaitu memberikan pengalaman secara nyata dalam menerapkan media *powtoon*.
- 5) Bagi peneliti selanjutnya, yaitu sebagai bahan referensi tambahan untuk penelitian kedepannya.