

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakekatnya metode pembinaan berbagai potensi manusia hingga berkembangnya kepribadian jasmani dan rohani yang seutuhnya sehingga individu dapat mewujudkan kehidupan yang tenteram, gembira, adil, dan sejahtera baik dalam kehidupan ini maupun kehidupan selanjutnya. Oleh karena itu, pendidikan adalah usaha untuk memberikan kepada generasi penerus (peserta didik) pengetahuan dan keterampilan yang akan mereka perlukan untuk berfungsi dalam lingkungan masyarakat, agar dapat bermanfaat bagi kepentingan mereka sendiri dan kepentingan serta kesejahteraan orang lain (Masykur, 2019).

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan di era 4.0 mendorong inisiatif baru dalam penggunaan hasil elektronik dalam proses pendidikan. Guru sebagai penyedia, guru harus mampu menuntun siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Modernisasi teknologi menjadi sarana dalam kelancaran mendapatkan informasi seperti media elektronik *Laptop*, *Infocus* dan akses internet stabil dimiliki sekolah serta *Handphone* yang dimiliki peserta didik. Dengan ini diharapkan mampu menjadi sarana yang dapat dimanfaatkan dan dipergunakan dalam mencapai tujuan pendidikan yang lebih efektif dan efisien khususnya pada mata pelajaran Geografi.

Pelaksanaan kurikulum 2013 sesungguhnya telah diatur dalam peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 Pemerintah menerapkan beberapa prinsip yang harus dijadikan dasar dalam melaksanakan

proses pembelajaran di kelas yaitu guru harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran.

Penggunaan media sebagai alat pendidikan berkembang begitu cepat dengan adanya kemajuan teknologi. Ada banyak jenis media yang berbeda, sehingga memungkinkan untuk memilih salah satu yang paling sesuai dengan keadaan, waktu dan sumber daya yang tersedia, konten yang akan dikirimkan, dan faktor lainnya. Guru harus memperhatikan fitur dan kemampuan masing-masing media sehingga guru dapat memilih salah satu yang sesuai dengan keadaan yang mereka hadapi. Media pendidikan merupakan alat yang dapat mendukung dalam proses pembelajaran, Media pembelajaran juga memiliki kegunaan untuk menguraikan makna informasi menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran pun dapat tercapai dengan baik dan sempurna (Kustandi & Darmawan, 2022).

Powtoon adalah suatu aplikasi/teknologi online yang mempunyai fitur animasi sehingga dapat dipergunakan untuk membuat paparan bahan ajar (Qurrotaini et al., 2020). Sependapat dengan sudut pandang ini, (Anggita, 2021) menambahkan bahwa Aplikasi online berbasis IT yang dapat digunakan sebagai alat pembelajaran yang menyediakan fitur menarik seperti fitur untuk membuat presentasi atau animasi video yang menarik secara visual disebut dengan *Powtoon*. Aplikasi *Powtoon* dapat digunakan secara gratis maupun berbayar, pembayaran dapat dilakukan secara langsung dalam aplikasi. Namun, Aplikasi *Powtoon* menyediakan banyak template gratis yang dapat guru gunakan secara langsung tanpa harus melakukan pembayaran. Diharapkan dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* dalam membuat video pembelajaran dapat mendukung kegiatan

pembelajaran sehingga peserta didik menjadi tertarik pada materi yang diajarkan, dan memfasilitasi komunikasi langsung dari media pembelajaran *Powtoon* tersebut.

Berdasarkan temuan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 4 Medan diketahui bahwa kegiatan yang umum dilakukan guru pada siswa selama proses pembelajaran antara lain guru memberi tugas berupa proyek yang berhubungan dengan topik geografi. Guru juga memberikan tugas pada siswa untuk membuat media pembelajaran sendiri menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint*. Dalam penyampaian materi pelajaran masih terpusat pada guru (*Teacher Oriented*) yakni guru menjelaskan materi dengan metode ceramah. Selain itu, diketahui bahwa sekolah memiliki fasilitas teknologi seperti infocus disetiap kelasnya, akses internet stabil sebesar 20 Mbps, speaker, dan daya listrik sebesar 22000 kWh yang mendukung dalam pengaplikasian media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon*. Diketahui juga guru belum mengenal dan belum mengembangkan *Powtoon* sebagai media pembelajaran.

Desain dan produk yang akan dihasilkan aplikasi *Powtoon* berupa video pembelajaran audio visual yang nantinya menampilkan gambar-gambar atau tambahan animasi pendukung lainnya tentang materi dinamika atmosfer. Video pembelajaran juga akan memadukan suara dan tampilan tulisan yang menjelaskan gambar tersebut. Materi dinamika atmosfer ini terdapat pada KD 3.6 yaitu menganalisis dinamika atmosfer dan dampaknya terhadap kehidupan. Sehingga melalui tayangan dari video pembelajaran tersebut, maka dapat mengaktifkan indera penglihatan dan indera pendengaran secara bersamaan. Menurut, Arsyad (2011) belajar dengan menggunakan indera ganda (pandang dan dengar) akan

memberi manfaat pada siswa. Dale dalam Arsyad (2011) memperkirakan bahwa pemerolehan hasil belajar melalui indera pandang berkisar 75 % melalui indera dengar sekitar 13% dan melalui indera lainnya sekitar 12%. Jadi, jika media pembelajaran berbasis audio visual digunakan dalam proses pembelajaran, maka materi dinamika atmosfer yang disampaikan jauh lebih mudah diserap dan diingat oleh siswa dibandingkan dengan guru yang hanya menggunakan metode pembelajaran konvensional seperti metode ceramah.

Untuk mengetahui kualitas dari video pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi dinamika atmosfer, maka dilakukan uji kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* yang akan divalidasi oleh tim ahli. Uji kelayakan akan dilakukan dengan menyebarkan lembar penilaian kepada ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran Geografi. Kemudian akan dilanjutkan dengan memberi lembar penilaian tingkat akseptansi (penilaian) kepada peserta didik dalam mengetahui tanggapan atau respon peserta didik terhadap media pembelajaran yang sudah diterapkan. Dalam mengetahui kelebihan *Powtoon* dalam mengembangkan pengetahuan peserta didik maka pada akhir video pembelajaran akan diberi kuis yang akan dijawab oleh siswa. Dalam proses pembelajaran juga akan dilaksanakan pembagian kelompok yang nantinya setiap kelompok akan diberi pertanyaan berkaitan dengan fenomena dinamika atmosfer yang terjadi di kehidupan sehari-hari. Untuk mengetahui kelebihan *Powtoon* dalam mengembangkan keterampilan peserta didik, maka setiap kelompok akan mempresentasikan hasil kerjanya kepada kelompok lain.

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka perlu dikembangkan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi *Powtoon*. Penggunaan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi *Powtoon* ini diharapkan dapat mendukung dalam tercapainya tujuan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah. Penggunaan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi *Powtoon* juga diharapkan memberi manfaat dalam memotivasi siswa dalam meningkatkan prestasi belajar, baik berupa sikap (afektif), keterampilan (psikomotorik) dan pengetahuan (kognitif).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi permasalahan, sebagai berikut:

1. Pemanfaatan teknologi yang hanya terbatas pada penggunaan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran
2. Pengembangan media pembelajaran yang belum maksimal
3. Belum dikembangkannya media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi Dinamika Atmosfer di kelas X SMA Negeri 4 Medan
4. Belum adanya uji kelayakan media pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi Dinamika Atmosfer di kelas X SMA Negeri 4 Medan

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka batasan masalah dalam penelitian ini ialah pengembangan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi dinamika atmosfer kelas X SMA Negeri 4 Medan.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini ialah:

1. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran geografi pada materi dinamika atmosfer dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* di kelas X SMA Negeri 4 Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi *Powtoon* di kelas X SMA Negeri 4 Medan?
3. Bagaimana tingkat akseptansi (penerimaan) siswa terhadap media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi *Powtoon* di kelas X SMA Negeri 4 Medan?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran geografi pada materi dinamika atmosfer dengan menggunakan aplikasi *Powtoon* di kelas X SMA Negeri 4 Medan

2. Untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi *Powtoon* di kelas X SMA Negeri 4 Medan
3. Untuk menganalisis tingkat akseptansi (penerimaan) siswa terhadap media pembelajaran geografi menggunakan aplikasi *Powtoon* di kelas X SMA Negeri 4 Medan

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis untuk memberikan sumbangan pengetahuan ilmu dalam bidang pendidikan, mengenai penggunaan aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran pada materi dinamika atmosfer.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah, sebagai acuan dalam penggunaan aplikasi *powtoon* sebagai media pembelajaran pada materi dinamika atmosfer di sekolah.
- b. Bagi guru, sebagai bahan informasi dan referensi lain tentang penggunaan aplikasi *powtoon* dalam pembuatan media pembelajaran pada materi dinamika atmosfer, ataupun dengan materi pembelajaran lainnya.
- c. Bagi peneliti dengan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi referensi kepada guru, siswa maupun peneliti berikutnya.