

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan potensi Sumber Daya Manusia (SDM). Proses pendidikan dalam pembelajaran yang terjadi dalam situasi edukatif dapat menumbuhkan hubungan guru dan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Tujuan pendidikan secara akademik yaitu mengoptimalkan potensi sikap, pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki peserta didik. Oleh karena itu peserta didik harus berperan aktif dalam proses pembelajaran sementara guru lebih berperan sebagai fasilitator (Najicha dan Aini, 2023 : 34). Keberhasilan proses pendidikan dipengaruhi oleh beberapa komponen, diantaranya kurikulum, sarana prasarana, guru, siswa, model pembelajaran, dan media pembelajaran. Dengan terpenuhinya komponen-komponen tersebut maka setiap lembaga pendidikan akan menjadi unggul sehingga mampu menghasilkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang unggul juga (Awwaliyah, 2019 : 42).

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya pada pendidikan telah mengalami perubahan yang cukup pesat, tetapi karena tidak diimbangi dengan pembelajaran yang inovatif mengakibatkan materi sukar diterima oleh peserta didik yang berakibat hasil belajar tidak sesuai dengan apa yang diharapkan. Hal ini disebabkan peserta didik kesulitan dalam memahami materi, penanaman konsep yang diberikan guru masih kurang, serta pembelajaran

yang dilaksanakan cenderung teacher centered dan peserta didik pasif dalam pembelajaran (Najicha dan Aini, 2023 : 34).

Dalam bidang pendidikan teknologi yang digunakan secara tepat akan meningkatkan kualitas belajar. Perkembangan teknologi memiliki pengaruh pada pola interaksi pendidik dan peserta didik. Peserta didik yang memiliki pemahaman tentang teknologi cenderung mudah bosan dan tidak aktif selama pembelajaran berlangsung karena menggunakan metode ceramah, perlu adanya inovasi mengajar dalam memilih media yang digunakan agar menarik perhatian peserta didik (Puteri dkk, 2023 : 05).

Guru dan media pembelajaran mempunyai keterkaitan erat dalam kegiatan yang mendorong pembelajaran aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Baik dalam pembelajaran lugas maupun berbasis multimedia (Alifa dkk, 2021: 166). Meskipun media pembelajaran memainkan peranan penting dalam penerapan pendidikan di sekolah, masih terdapat tantangan atau permasalahan dalam ketersediaannya. Guru harus membuat sendiri media pembelajaran sebagai pedoman bagi siswanya karena materi yang terlalu abstrak seringkali membingungkan siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dikembangkan sendiri dapat dimodifikasi agar sesuai dengan kebutuhan audiens yang dituju yaitu siswa (Asnawati, 2019: 45).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di SMA Negeri 5 Pematangsiantar, pengembangan media yang dilakukan guru geografi SMA Negeri 5 Pematangsiantar yaitu Ibu Erna Kurniati dan Ibu Hotnida Saragih masih jauh dari ideal. Karena buku paket dan gambar biasanya merupakan satu-satunya

media sederhana yang digunakan guru. Penggunaan media secara kreatif masih belum ada. Hal ini disebabkan oleh kurangnya kemahiran guru dalam menggunakan media. Selain itu, media yang tersedia di sekolah untuk pembelajaran kurang mencukupi. Akibat kurangnya media pembelajaran yang ada di sekolah, siswa pun merasa bosan dengan proses pembelajaran. Siswa menjadi kurang aktif dan kurang minat terhadap pembelajaran geografi sehingga berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah dimana nilai rata-rata hasil belajar siswa berada di bawah 70. Siswa juga menjadi kurang berfikir kritis karena materi yang diajarkan guru dengan cara ceramah untuk menjelaskan materi pembelajaran.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh guru geografi di SMA Negeri 5 Pematangsiantar yaitu Ibu Erna Kurniati dan Ibu Hotnida Saragih implementasi kurikulum merdeka memiliki tantangan tersendiri untuk guru khususnya guru geografi di SMA Negeri 5 Pematangsiantar. Karena zamannya sekarang sudah digital dan harus menggunakan ilmu teknologi dalam pembelajaran. Pembelajaran sekarang menuntut guru harus melek pada teknologi baik cepat maupun lambat. Karena siswa sekarang sudah tidak asing lagi pada penggunaan teknologi. Apalagi teknologi tersebut dapat dijadikan sarana pembelajaran maka hal tersebut sangat bermanfaat untuk guru dan siswa. Pada penerapan kurikulum merdeka di SMA Negeri 5 Pematangsiantar yang masih mengalami masa transisi dari kurikulum 2013 revisi, guru harus lebih banyak menggunakan teknologi sebagai sarana pembelajaran. Pembelajaran yang menerapkan inovasi teknologi dapat dibuat lebih menyenangkan dan siswa tidak

merasa jenuh atau bosan. Penggunaan teknologi bukan hanya sebagai pengganti metode pembelajaran tetapi juga dapat mempermudah, mengefektifkan, dan mengefisienkan proses pembelajaran.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan di SMA Negeri 5 Pematangsiantar oleh peneliti banyak faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar di sekolah SMA Negeri 5 Pematangsiantar salah satunya adalah pembelajaran yang dilakukan secara monoton hal ini lah yang memicu dapat menurunnya hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang bervariasi adalah salah satu usaha yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan semangat peserta didik untuk belajar di kelas. Selain itu masalah yang terjadi di SMA Negeri 5 tersebut, siswa pada saat pembelajaran banyak yang tidak memperhatikan, cenderung banyak yang memainkan handphone serta membuka konten yang tidak terkait dalam pembelajaran atau melihat media sosialnya, sehingga pembelajaranpun kurang kondusif. (Sinaga dkk, 2023 : 619). Selanjutnya penelitian dengan menggunakan media audio visual berdasarkan observasi peneliti hasil belajar siswa kelas XI masih rendah dan belum memuaskan. Faktor yang menyebabkan hasil belajar siswa menurun diantaranya media yang digunakan guru yang tidak menarik yang mengakibatkan siswa tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. (Saragih dkk, 2023 : 721).

Media yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media aplikasi Powtoon. Powtoon dapat diakses melalui link website menggunakan smartphone maupun laptop. Powtoon disajikan dalam bentuk video animasi yang berisikan materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia. Materi yang di sajikan

dalam video animasi Powtoon tidak hanya berisi penjelasan tentang tulisan, tetapi juga dilengkapi dengan gambar dan video yang berkaitan dengan materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia.

Aplikasi Powtoon merupakan salah satu program video animasi yang terkenal di bidang pendidikan dan mulai sering dimanfaatkan sebagai alat bantu pengajaran. Aplikasi Powtoon merupakan aplikasi atau program web online yang terhubung dengan Internet dan mempunyai kemampuan untuk memberikan video pembelajaran animasi. Perhatian siswa dapat tertuju pada tampilan video dengan berbagai animasi. Siapa pun dapat menggunakan aplikasi ini, termasuk guru dan siswa. Sehingga guru dapat mengasah kreativitas dengan membuat atau mendesain video sesuai materi pembelajaran. Dengan aplikasi powtoon guru dapat membuat video animasi menjadi mudah berkat rangkaian fiturnya yang luas, yang mencakup kemampuan untuk menulis animasi tangan, membuat animasi dan transisi yang indah, serta dengan mudah mengatur durasi waktu video yang sesuai dengan keinginan sehingga lebih terorganisir dan jelas. Selain itu powtoon juga terdapat template yang dapat memudahkan guru sebagai pemula untuk mengedit materi yang akan dibuat menjadi video animasi. Hampir setiap fitur dapat diakses dari satu layar dan dapat digunakan untuk membuat video. Oleh karena itu, aplikasi Powtoon semakin banyak digunakan di bidang pendidikan.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Powtoon dengan menitikberatkan pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia pada capaian pembelajaran terampil dalam membaca dan menuliskan tentang pola keanekaragaman hayati Indonesia dan dunia. Materi ini

diajarkan di kelas XI Kurikulum Merdeka. Materi persebaran flora dan fauna dinilai cukup sulit apabila tidak didukung dengan gambar atau video yang menjelaskan materi tersebut, oleh karena itu materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia sangat tepat apabila divisualisasikan melalui media untuk mendukung proses pembelajaran.

Hasil dari analisis kebutuhan siswa yang telah dilakukan di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Pematangsiantar, menunjukkan sebanyak 90% siswa kurang familiar mengenai aplikasi Powtoon, 95% siswa belum pernah menggunakan aplikasi Powtoon sebagai media pembelajaran khususnya materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia, 87% siswa tertarik mengikuti pembelajaran Ketika menggunakan media pembelajaran, 96% siswa bersemangat mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media digital, dan seluruh siswa merasa tertarik ketika menggunakan media pembelajaran yang disertai oleh ilustrasi video dan gambar.

Penulis tertarik untuk meneliti **“Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Menggunakan Aplikasi Powtoon Pada Materi Persebaran Flora dan Fauna di Indonesia dan Dunia Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Pematangsiantar”** berdasarkan latar belakang topik seperti yang telah disampaikan di atas.

B. Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang, antara lain :

1. Guru masih menggunakan sistem pembelajaran dengan teacher centered.

2. Guru mengalami kendala untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik.
3. Siswa kurang memahami secara mendalam terkait materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia.
4. Guru tidak pernah membuat media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi powtoon.
5. Media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi powtoon tentang persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia belum tersedia.

C. Pembatasan Masalah

Untuk memberikan cakupan penelitian yang jelas dan tepat sasaran, batasan masalah di dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran aplikasi powtoon pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Pematangsiantar.

D. Perumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi dengan menggunakan aplikasi powtoon pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Pematangsiantar?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi powtoon pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia di kelas XI IPS 2 SMA Negeri 5 Pematangsiantar?

3. Bagaimana respon siswa kelas XI IPS 2 terhadap media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi powtoon yang telah dikembangkan?
4. Bagaimana hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran video animasi dengan aplikasi powtoon dalam pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Untuk menghasilkan video animasi menggunakan aplikasi powtoon pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi powtoon pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran video animasi menggunakan aplikasi powtoon pada materi persebaran flora dan fauna di Indonesia dan dunia.
4. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XI IPS 2 sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran video animasi dengan aplikasi powtoon dalam pembelajaran.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan penulis dari selesainya penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis.

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif dan pendekatan kreatif terhadap penciptaan media pembelajaran dengan aplikasi Powtoon.
- b. Penelitian ini dapat berfungsi sebagai sumber informasi atau panduan untuk penelitian serupa selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, Sebagai referensi materi pembelajaran dengan memanfaatkan media aplikasi powtoon.
- b. Bagi Guru, Sebagai referensi guru meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran geografi menggunakan aplikasi powtoon.
- c. Bagi Sekolah, Sebagai masukan dalam pengembangan media pembelajaran khususnya aplikasi powtoon.
- d. Bagi Mahasiswa, Memberikan informasi untuk memperluas pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi powtoon dalam mata pelajaran geografi.