

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di penghujung tahun 2019 terjadi masalah serius yang melanda hampir seluruh negara di dunia dan berdampak sangat berpengaruh pada sektor pendidikan, yaitu wabah *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19). Pandemi Covid-19 telah mempengaruhi sistem pendidikan mulai dari prasekolah, sekolah dasar, sekolah menengah hingga perguruan tinggi. Selain itu, lebih dari 100 negara telah memberlakukan penutupan fasilitas pendidikan secara nasional dan menurut UNESCO hampir 900 juta pelajar telah terpengaruh oleh penutupan lembaga pendidikan (Nicola, *et al.*, 2020).

Implementasi kebijakan pendidikan dalam keadaan darurat penyebaran Covid-19 tercantum pada Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 yang menjelaskan bahwa proses pengajaran dilakukan di rumah melalui pembelajaran jarak jauh untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pandemi Covid-19 ini mendorong pendidikan jarak jauh yang belum pernah terjadi sebelumnya (Sun, *et al.*, 2020). Proses pembelajaran biasanya dilakukan secara tatap muka, namun saat pandemi dilakukan secara online. Pembelajaran harus dilakukan dalam suasana yang mencegah kontak fisik antara siswa dan guru dan antara siswa dan siswa (Firman & Rahayu, 2020). Suka atau tidak suka, guru harus kreatif menyiapkan media yang menarik dan mudah dipahami siswa.

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada saat ini telah menunjukkan kemajuan yang luar biasa. Keberadaannya berdampak besar pada ranah kehidupan. Dari dunia bisnis hingga dunia pendidikan, manfaatnya sangat besar. Menurut penelitian Milman (2015), teknologi informasi dan komunikasi memberikan peluang terjadinya interaksi antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan sumber belajar. Interaksi tersebut dapat terjadi kapanpun dan dimanapun, terlepas dari ruang dan waktu. Dengan cara ini, informasi yang dibutuhkan akan lebih cepat dan mudah diakses.

Perkembangan teknologi mendorong dunia pendidikan untuk selalu berupaya melakukan pembaharuan dan memanfaatkan teknologi yang ada dalam proses pembelajaran. Untuk menunjang proses pembelajaran yang berkualitas diperlukan suatu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat mendukung proses pembelajaran dan mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar yang dicapai sehingga materi lebih jelas, tidak bersifat verbalistik, dan memberikan pembelajaran yang lebih bermakna. Media pembelajaran sangat penting bagi guru dan peserta didik dikarenakan apapun kegiatan belajar mengajar, materi yang disajikan guru pasti menggunakan media, minimal menggunakan media verbal berupa kata-kata yang diucapkan di hadapan peserta didik (Harahap & Surya, 2017).

Media pembelajaran terdiri dari tiga jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audio visual. Ketiga media tersebut sama-sama memiliki kekurangan dan kelebihan yang berbeda beda, tetapi fungsi ketiga media tersebut tetap sama yakni untuk mempermudah dan memfasilitasi kegiatan belajar mengajar agar dapat tercapainya tujuan belajar dan juga dapat meningkatkan kualitas belajar mengajar. Berdasarkan hasil observasi, SMAS Budi Satrya Medan menerapkan kurikulum 2013. Dalam proses belajar mengajar, nilai SMA tersebut menerapkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah 70. Siswa dengan nilai sama dengan atau diatas 70 dinyatakan tuntas dan siswa dengan nilai dibawah 70 dinyatakan belum tuntas, sehingga perlu mengikuti remedial. Pada kelas X SMAS Budi Satrya Medan, dari 72 siswa, pada materi sistem periodik unsur hanya berkisar 35% siswa yang memiliki nilai di atas KKM, yaitu >70 . Sedangkan siswa yang lainnya memiliki nilai sama dengan KKM ($=70$) dan di bawah KKM (<70). Hasil belajar itu masih tergolong rendah karena kurangnya perhatian siswa saat proses pembelajaran berlangsung, langkah-langkah dalam pembelajaran yang masih berorientasi pada guru, serta kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran, sehingga mengakibatkan siswa cenderung kurang tertarik untuk belajar. Hal ini mengakibatkan masih banyak dari siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM).

Sistem periodik unsur (SPU) merupakan materi yang abstrak karena mencakup pembahasan materi yang ukurannya kecil. Sistem periodik merupakan tabel terpenting dalam kimia dan memegang peran kunci dalam perkembangan sains material (Hendriyana, dkk, 2013). Materi sistem periodik unsur berisi banyak konsep penting yang harus dipahami dan diingat oleh siswa, berkaitan dengan unsur-unsur yang ada di kehidupan sehari-hari. Unsur-unsur tersebut menjadi dasar dalam ilmu kimia sehingga pemahaman untuk materi ini perlu ditingkatkan (Ghalia dkk, 2015). Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Rahman, dkk, 2016), pada materi tentang hubungan konfigurasi elektron dengan sistem periodik masih banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk menentukan letak unsur melalui konfigurasi elektron.

Berdasarkan masalah diatas perlu dicari pemecahan masalah dalam pembelajaran sistem periodik unsur. Pada masa pandemi ini, siswa membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu yang tidak hanya dalam bentuk gambar ataupun suara saja, tetapi dalam bentuk gambar dan berisi suara, atau yang disebut dengan media audio-visual. Salah satu media audio-visual ini adalah *powToon*. Menurut (Nurdiansyah dkk, 2018), PowToon sebagai salah satu aplikasi yang dapat dijadikan media pembelajaran memiliki berbagai keunggulan misalnya memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup . Penelitian yang dilakukan oleh (Fajar, dkk, 2017) juga menyebutkan bahwa media *Powtoon* memiliki kemampuan yang lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil yang sama dengan penelitian yang dilakukan oleh (Buchori & Cintang, 2018), yang mengatakan bahwa terdapat pengaruh media *powToon* terhadap hasil belajar siswa. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Video Animasi *PowToon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Periodik Unsur”**. Sehingga diharapkan media pembelajaran video animasi *powToon* yang digunakan dapat membantu siswa memahami materi sistem periodik unsur.

1.2. Ruang Lingkup

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka ruang lingkup yang berkenaan dengan masalah di atas yaitu:

1. *Coronavirus Disease 2019* (Covid-19) telah memberikan dampak pada sistem pendidikan
2. Materi sistem periodik unsur mengandung banyak konsep penting yang harus dipahami dan diingat, serta berkaitan dengan unsur-unsur yang ada dalam kehidupan sehari-hari
3. Proses belajar mengajar dilakukan secara jarak jauh.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada, rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

Apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi *PowToon* terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Periodik Unsur?

1.4. Batasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas dalam hal waktu serta tenaga, maka perlu dilakukan pembatasan dalam penelitian ini :

1. Penelitian ini di fokuskan pada media pembelajaran video animasi *powToon*
2. Materi pembelajaran yang akan di bahas adalah Sistem Periodik Unsur.
3. Penelitian ini difokuskan terhadap hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video animasi *powToon*.

1.5. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan utama penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran video animasi *powToon* terhadap hasil belajar siswa pada materi Sistem Periodik Unsur.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat sebagai berikut :

1. Bagi siswa, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran Sistem Periodik Unsur.
2. Bagi guru, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pedoman dalam menggunakan media pembelajaran khususnya video animasi *powToon* pada mata pelajaran Kimia.
3. Bagi Sekolah, adanya media video animasi diharapkan dapat menjadi sumber belajar dan informasi dalam mempelajari kimia di sekolah.
4. Bagi Peneliti, sebagai salah satu sumber bahan penelitian bagi peneliti khususnya pada penelitian mengenai media pembelajaran terutama video animasi *powToon*.

1.7. Definisi Operasional

Untuk memperoleh persamaan persepsi dan menghindarkan penafsiran berbeda dari beberapa istilah dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah yang digunakan.

1. Hasil belajar adalah bentuk perubahan dalam pengetahuan, keterampilan, dan nilai sikap siswa setelah mengikuti kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini, perubahan hasil belajar yang akan diukur adalah perubahan hasil belajar dalam bidang pengetahuan.
2. Media Animasi yang merupakan bagian dari multimedia adalah media yang mengandung suara, tulisan dan gambar yang dapat bergerak.
3. Aplikasi *PowToon* merupakan media berbasis Audio Visual yang berupa layanan online untuk membuat sebuah paparan yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan timeline yang sangat mudah.