

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu dan teknologi semakin hari semakin canggih, secara langsung dan tidak langsung memberikan pengaruh besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan.

Proses pembelajaran diharapkan sesuai dengan Peraturan Pemerintah No. 19 tentang Standar Nasional Pendidikan tahun 2005, yakni proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Menurut Nurrita (2020) perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Menurut Salam dkk (2016:174) keberhasilan pendidikan dalam mencapai tujuannya sangat tergantung pada proses pendidikan itu sendiri, sehingga perlu adanya perhatian khusus. Tugas guru sebagai pengajar bukan hanya mentransfer ilmu pengetahuan semata, namun guru harus pula memperhatikan bagaimana cara ia memberikan ilmu pengetahuan dengan membangkitkan

keaktifan, kreativitas, mentalitas, motivasi dan menumbuhkan nilai-nilai moral. Ada banyak hal yang menjadi penyebab rendahnya hasil belajar, salah satunya adalah model atau media pembelajaran yang digunakan guru kurang bervariasi.

Sebagai fasilitator pembelajaran sudah seharusnya guru mampu memanfaatkan perkembangan teknologi pada masa sekarang ini dengan merancang strategi pembelajaran secara kreatif dan inovatif agar siswa tidak merasa bosan terhadap materi pembelajaran. Maka untuk mewujudkan hal tersebut, multimedia bisa menjadi salah satu pilihan guru dalam menyajikan dan menggabungkan teks, suara, serta video dengan menggunakan komputer. Melalui pemanfaatan multimedia khususnya media animasi yang dibuat dengan konsep penuh warna menggunakan *software powtoon* diharapkan dapat mempermudah guru dalam menarik perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa, karena Aksoy dalam jurnal *scientific Research* yang berjudul *The Effects of Animation Technique on the 7th Grade Science and Technology Course* menyatakan bahwa metode animasi lebih efektif daripada metode pengajaran secara konvensional dalam menaikkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMK N) 14 Medan, khususnya pada kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik (TITL) serta guru pengampu mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika, proses pembelajaran pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika masih menggunakan media papan tulis. Belum adanya media pembelajaran yang dapat membangun kreativitas dan antusiasme siswa di kelas, sehingga dalam proses pembelajaran siswa terlihat pasif. Pembelajaran

konvensional ini kurang mampu diserap oleh siswa secara maksimal akibatnya siswa di kelas sering tidak memperhatikan pada saat guru menjelaskan, malas mengerjakan tugas, suka mencontek, sering keluar masuk kelas, ribut dan mengobrol dengan teman semejanya serta siswa kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Untuk mengatasi masalah tersebut diperlukan suatu upaya agar siswa dapat memahami pelajaran menjadi lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran yang sangat mendukung dalam pembelajaran agar meningkatnya hasil belajar siswa. Penerapan media animasi audio visual menggunakan *powtoon* ini merupakan cara alternative untuk memperbaiki proses pembelajaran dan sekaligus dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Menurut Messac (2014:01) *Powtoon* merupakan *Software* animasi berbasis web untuk membuat sebuah presentasi yang memiliki fitur animasi sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *timeline* yang sangat mudah, yang mana merupakan alternative dari *Powerpoint*. Kelebihan yang dimiliki *Powtoon* yakni mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, sederhana, tersedianya berbagai jenis *template* yang dapat digunakan, tersedianya pilihan efek transisi dan karakter animasi yang banyak dan menarik, tersedianya tutorial singkat bagi pemula, hasil video animasi yang telah kita buat dapat diunggah ke *youtube*.

Siswa tentunya menyukai sistem pembelajaran yang variatif, misalnya dengan menggunakan media animasi *powtoon* yang menampilkan contoh-contoh secara langsung dari materi yang diajarkan, karena materi yang disampaikan secara kontekstual akan membuat siswa lebih mudah dalam memahaminya. Menurut

Ariyanto (2018:123) peranan penggunaan media pembelajaran *powtoon* dapat membuat siswa lebih memahami pelajaran dan membangkitkan semangat belajar. Dengan suasana pembelajaran yang menarik perhatian, maka siswa dapat mempengaruhi minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut setiyani (2020:469) pemilihan media *powtoon* diduga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan membuat siswa tidak jenuh dengan materi yang disampaikan, karena media *powtoon* mempunyai fitur animasi yang menarik.

Berdasarkan penelitian Terdahulu yang dilakukan oleh Tio Franky Kresnandya dengan judul “Pengaruh Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Sub Konsep Vertebrata Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Ciawi Tasikmalaya”. Berdasarkan analisis statistic dengan uji *t* pada taraf signifikansi (α) = 0,05 disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar pada pembelajaran sub konsep Vertebrata di kelas X MIPA SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya TA 2018/2019. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oeh Hesti Dwi Soviawati (2021) dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media *Audio Visual Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Konsep Keadaan Cuaca Tema 5 Subtema 1 Pembelajaran 2 Kelas III MIM Sumberrejo Bojonegoro” dari hasil analisis uji hipotesisi (uji *Independent Sample T-Test*) maka dapat disimpulkan bahwa penelitian ini penggunaan media audio visual *powtoon* berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran animasi audio visual menggunakan *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Video animasi pembelajaran *powtoon* merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi-materi pelajaran dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk peserta didik karena sifatnya yang menarik. Kelebihan yang dimiliki oleh *powtoon* yakni mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik perhatian siswa pada saat proses belajar mengajar berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas yang telah dijelaskan, peneliti tertarik untuk menerapkan pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika kelas X. Peneliti tertarik memilih judul “Pengaruh Media Pembelajaran Animasi Audio Visual Menggunakan *Software Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika Kelas X TITL di SMK N 14 Medan”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses pembelajaran yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Kurangnya bahan ajar, seperti media pembelajaran
2. Siswa merasa bosan, mengantuk dll
3. Siswa dalam mengikuti proses pembelajaran masih pasif
4. Alat bantu yang digunakan hanya sebatas papan tulis
5. Metode mengajar yang digunakan guru monoton.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah dan melihat banyak faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, serta adanya keterbatasan baik dana maupun waktu maka penulis membatasi permasalahan ini pada:

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada siswa mata pelajaran dasar listrik dan elektronika kelas X TITL SMK N 14 Medan.
2. Materi pokok dalam media pembelajaran yang digunakan hanya menyangkut materi bahan-bahan komponen listrik dan elektronika.
3. Hasil belajar yang diteliti adalah tentang pengetahuan (kognitif) siswa.
4. Media yang digunakan adalah *software powtoon*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika dengan menggunakan Media Pembelajaran animasi audio visual menggunakan *software powtoon* di kelas X TITL SMK N 14 Medan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika dengan metode ekspositori di kelas X TITL SMK N 14 Medan?
3. Apakah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika dengan menggunakan media pembelajaran animasi audio visual menggunakan *software powtoon* lebih tinggi

dibandingkan dengan hasil belajar siswa yang menggunakan metode ekspositori di kelas X TITL SMK N 14 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan media animasi audio visual menggunakan *software powtoon* pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di kelas X TITL SMK N 14 Medan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan menggunakan metode ekspositori pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di kelas X TITL SMK N 14 Medan.
3. Untuk mengetahui hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran animasi audio visual menggunakan *software powtoon* adalah lebih tinggi dibandingkan dengan menggunakan metode ekspositori pada mata pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di kelas X TITL SMK N 14 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang dikemukakan di atas, maka setelah penelitian ini selesai dilakukan dan hasilnya diperoleh, diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dan hasil belajar dalam mata pelajaran dasar listrik dan elektronika.
2. Bagi guru, sebagai bahan masukan guna penyempurnaan dan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang bervariasi.
3. Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat dijadikan alternative penggunaan media pembelajaran bagi peserta didik dan guru dalam kegiatan belajar mengajar (KBM).
4. Bagi peneliti, penelitian ini dapat digunakan sebagai modal awal untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai.