

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk memungkinkan siswa memperoleh pemahaman yang mendalam dan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Pendidikan digunakan sebagai metode terstruktur untuk mencapai peningkatan kualitas hidup. Kontrol, kepribadian, kecerdasan, karakter mulia, dan kompetensi yang diperlukan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara (Dwianti *et al.*, 2021).

Keberhasilan suatu bangsa terletak pada sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Dengan adanya tenaga kerja yang memiliki kualitas tinggi, kita dapat mengelola sumber daya alam dengan efektif untuk mendorong kemajuan pembangunan nasional, sejalan dengan tujuan pendidikan. Pendidikan berfungsi sebagai wadah untuk menciptakan sumber daya manusia berkualitas tinggi, dengan tujuan mendorong Indonesia untuk melampaui negara-negara lain. Pendidikan tidak terbatas pada lingkungan sekolah, melainkan juga terjadi di lingkungan masyarakat. Pendidikan adalah suatu proses yang bertujuan untuk membantu individu dalam mengembangkan potensi diri mereka agar dapat mengatasi tantangan dan mengatasi masalah kehidupan. Pendidikan berfungsi sebagai alat untuk mentransformasikan ilmu pengetahuan, namun juga diharapkan dapat membentuk karakter manusia yang mampu mengamalkan nilai-nilai yang mulia dari bangsa dan agama kepada setiap individu.

Berbagai reformasi di bidang pendidikan dilaksanakan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dicapai jika semua komponen pendidikan bersedia membuat perubahan menuju peningkatan dan, selain menyediakan fasilitas yang melingkupi siswa, sekolah harus mempersiapkan guru berkualitas tinggi. Guru diminta untuk memberikan pelajaran yang lebih inovatif yang mendorong siswa untuk belajar secara optimal untuk meningkatkan proses belajar (Dwianti *et al.*, 2021).

Keberhasilan pendidikan sangat bergantung pada proses belajar dan pencapaian kompetensi. Pencapaian kompetensi sangat tergantung pada

penyampaian materi pembelajaran. Selain menyampaikan materi pembelajaran secara efektif, media instruksional juga melibatkan siswa dan memicu respons yang lebih positif, sehingga meningkatkan motivasi dan hasil belajar dalam proses pendidikan (Nurdiansyah *et al.*, 2018). Media pembelajaran saat ini telah menjadi lebih inovatif berkat kemajuan teknologi yang sangat canggih. Seorang guru diharapkan dapat menggunakan teknologi dalam melakukan kegiatan mengajar dan belajar, seperti menciptakan media instruksional. Namun, masih umum untuk menemukan guru yang melakukan pengajaran tradisional tanpa menggunakan media instruksional. Salah satu alasan untuk ini adalah bahwa guru tidak memiliki pemahaman dalam menciptakan sumber daya belajar berbasis teknologi.

Pemanfaatan menggunakan media yang efektif, diharapkan untuk merangsang pikiran, emosi, perhatian, dan minat siswa, sehingga memfasilitasi proses belajar yang sukses dan menarik. Jika pembelajaran yang diadakan tersebut menghasilkan kepuasan pada siswa, maka siswa akan dapat dengan lancar memahami dan menguasai materi pelajaran tersebut. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar yang mengirimkan pesan dan mengklarifikasi informasi untuk memudahkan transfer pengetahuan kepada siswa.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti di SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan, ditemukan bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi dalam pengajaran mereka. Hasil belajar siswa masih cukup tergolong kurang optimal, seperti yang terlihat dari skor rata-rata mereka pada kuis harian dan ujian akhir dalam subjek ilmu, yang belum mencapai nilai lulus. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru IPA di SMP Swasta Nurul Islam Indonesia dan wakil kepala sekolah yang bertanggung jawab atas kurikulum di SMP Swasta Nurul Islam Indonesia, dinyatakan bahwa sekolah tersebut sudah menerapkan kurikulum merdeka untuk kelas VII dan VIII. Kepala kurikulum juga menyatakan bahwa sekolah memiliki beberapa fasilitas yang dapat digunakan dalam implementasi media pembelajaran berbasis teknologi, seperti komputer dan proyektor. Guru sudah menyadari media pengajaran seperti *PowerPoint*, namun metode pengajaran yang digunakan di SMP Swasta Nurul Islam Indonesia masih bergantung pada metode konvensional,

dengan guru jarang menggunakan media instruksional yang inovatif. Guru dari SMP Swasta Nurul Islam Indonesia belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi ini untuk tujuan pengajaran. Kebanyakan guru biasanya menggunakan alat-alat seperti papan tulis dan presentasi *PowerPoint* yang sebagian besar terdiri dari konten tertulis dan gambar. Penggunaan media pembelajaran konvensional mengurangi minat siswa untuk berpartisipasi pada pelaksanaan belajar mengajar. Siswa juga mengalami kesusahan pada saat memahami penjelasan materi yang disampaikan oleh guru, yang mengakibatkan hasil belajar yang kurang optimal

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan beberapa siswa di SMP Swasta Nurul Islam Indonesia, disebutkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan memahami materi pengajaran konvensional yang bersifat abstrak. Siswa merasa sulit untuk memahami pelajaran karena mereka didorong untuk membayangkan dan memvisualisasikan teori subjek IPA. Siswa mengharapkan pembelajaran yang dapat mengilustrasikan dengan jelas penjelasan materi yang disampaikan oleh guru dalam konteks kehidupan sehari-hari. Siswa juga membutuhkan pengalaman belajar yang menarik dan tidak monoton, seperti memasukkan video dan musik dalam materi instruksional.

Termasuk dalam salah satu materi IPA yaitu Sistem Tata Surya di kelas VII Materi Sistem Tata Surya dalam pelajaran IPA kelas VII masih diajarkan dengan metode tradisional dan belum menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi seperti *powtoon*. Alasan mengapa guru jarang menggunakan sumber daya belajar berbasis teknologi adalah karena keterbatasan waktu dan keterampilan terbatas guru dalam menggunakan teknologi. Banyak guru masih berjuang untuk menggunakan berbagai perangkat lunak sebagai prosesor media pembelajaran berbasis teknologi, seperti *Adobe Flash*, *Articulate*, dan *Auto Desk 3D Maker*. Perangkat lunak ini membutuhkan keterampilan khusus, itulah sebabnya banyak guru tetap pada metode konvensional (Friani *et al.*, 2017). Secara umum, siswa cenderung mudah merasa bosan ketika berpartisipasi dalam pembelajaran konvensional. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, mereka terutama menginginkan pengalaman belajar yang lebih menarik dengan kehadiran media yang lebih inovatif.

Melihat permasalahan yang dihadapi oleh guru dan siswa selama pengamatan, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang menarik dan mudah dibuat, tanpa memerlukan waktu yang lama untuk pembuatannya. Namun, itu juga harus efektif dan efisien, dan memiliki dampak positif pada hasil belajar siswa. Masalah siswa yang berjuang untuk memahami materi belajar yang mengharuskan mereka untuk membayangkan dan memvisualisasikan dapat ditangani melalui penggunaan video pembelajaran animasi di bidang ilmu pengetahuan. Video pembelajaran animasi dapat mengilustrasikan dengan jelas penerapan teori-teori IPA pada kegiatan sehari-harinya. Hal ini menghilangkan kebutuhan bagi siswa akan membayangkan teori-teori ilmiah seperti tersebut. Video pembelajaran animasi memiliki kemampuan untuk meningkatkan daya tarik, inovasi, dan efektivitas pembelajaran. Pelajaran yang efektif akan berdampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

Beberapa penelitian yang relevan dengan pengaruh media pembelajaran berbasis *powtoon* yaitu (Elmawati *et al.*, 2021) Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa SD Kelas V di Kabupaten Barru diperoleh Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa setelah disediakan dengan media video animasi *Powtoon*, hasil belajar siswa meningkat. Hal ini dapat diamati dari skor pra-test dan pasca-test, di mana hasil pra-test menunjukkan bahwa 20 siswa tidak melewati nilai lulus minimum (KKM), yang menunjukkan 9,1% dari total. Sebaliknya, hasil posttest menunjukkan bahwa 21 siswa lulus KKM, menyumbang 95,4%, dengan hanya 1 siswa yang gagal memenuhi KKM. Penelitian relevan yang berkaitan yaitu (Lestari *et al.*, 2023) Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Powtoon* untuk Pembelajaran Tematik Sekolah Dasar diperoleh Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa media yang dibuat menggunakan *Powtoon* menerima tanggapan positif dari guru dan siswa, dengan siswa memberikan nilai total 98.5% untuk konten dan kualitas media.

Berdasarkan masalah yang disebutkan di atas, peneliti memilih perangkat lunak "*Powtoon*" untuk mengatasi masalah ini. Perangkat lunak ini memungkinkan untuk membuat presentasi yang mudah dibuat seperti slide *PowerPoint*, tetapi dengan hasil yang lebih dinamis dan menyenangkan,

menyerupai animasi *flash*. Penggunaan *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena memungkinkan mereka untuk memahami materi belajar lebih mudah dan mendorong antusiasme mereka dalam berpartisipasi dalam proses belajar. *Powtoon* menawarkan fitur yang lengkap memungkinkan pembuatan video pendidikan yang memenuhi kebutuhan siswa. Siswa dapat mengamati secara langsung penjelasan teori-teori IPA melalui video pembelajaran interaktif, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

Berdasarkan uraian diatas sebagian besar siswa masih belum bisa memahami pelajaran IPA dengan maksimal maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Terhadap Penguasaan Konsep Sistem Tata Surya Pada Siswa SMP Swasta Nurul Islam Indonesia.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, maka diidentifikasi masalah yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Kurangnya pemanfaatan teknologi oleh guru di sekolah dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan kreatif dalam melibatkan siswa.
2. Kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru menggunakan media pembelajaran konvensional sehingga siswa mudah bosan.
3. Guru belum memanfaatkan media pembelajaran berbantuan *powtoon* pada materi IPA yaitu sistem tata surya di kelas VII.
4. Hasil belajar siswa di SMP Swasta Nurul Islam Indonesia masih tergolong kurang optimal.

1.3. Ruang Lingkup

1. Media pembelajaran yang digunakan *powtoon*.
2. Materi yang disajikan adalah materi sistem tata surya.
3. Subjek penelitiannya adalah siswa/siswi kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan pada semester genap 2023/2024.

1.4. Batasan Masalah

Agar permasalahan menjadi lebih jelas dan mencapai sasaran yang tepat, maka dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan yaitu *powtoon*
2. Materi yang disajikan adalah materi sistem tata surya kelas VII.
3. Subjek penelitiannya adalah siswa/siswi kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan pada semester genap 2023/2024.

1.5. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* terhadap penguasaan konsep pada materi sistem tata surya kelas VII SMP Swasta Nurul Islam Indonesia Medan T.P 2023/2024?

1.6. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis *powtoon* terhadap penguasaan konsep siswa pada materi sistem tata surya.

1.7. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoretis dan praktis. Rincian manfaat penelitiannya, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi bagi akademis/lembaga pendidikan tentang pentingnya penggunaan media pembelajaran *powtoon* dalam mendukung proses pembelajaran, khususnya pembelajaran IPA Terpadu.

2. Manfaat Praktis

a. Siswa, Siswa dapat meningkatkan kemampuannya dalam mengingat, berkonsentrasi, dan membuat catatan yang efektif, Siswa dapat mengembangkan kreativitas dan imajinasinya dalam pembelajaran IPA Terpadu dan Siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya pada mata pelajaran IPA Terpadu.

b. Peneliti, Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya.