

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Banyak aspek kehidupan telah berubah karena kemajuan teknologi dan informasi, termasuk pendidikan. Paradigma pendidikan telah berubah dari pembelajaran tradisional (tatap muka) ke pembelajaran virtual sebagai hasil dari kemajuan teknologi. Oleh karena itu, pendidik harus kreatif saat menggunakan teknologi dalam pembelajaran (Rezeki & Kamaludin, 2023). Didalam proses belajar mengajar, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mampu memudahkan siswa mengembangkan gaya belajar yang lebih menarik (Meidyanti dkk., 2021). Ada banyak elemen yang saling terkait dalam proses pembelajaran, seperti tujuan, sumber daya, guru, metode, media, siswa, lingkungan, dan evaluasi. Oleh karena itu, untuk memberikan pengetahuan yang jelas, pendidik harus dapat menggunakan perangkat pembelajaran yang dapat diakses di kelas (Andani et al., 2023).

Media pembelajaran berfungsi menjadi alat bantu pada proses pembelajaran dalam proses pendidikan karena mampu menstimulasi pikiran, perasaan, perhatian, dan keterampilan siswa, mendorong tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih efektif (Putri et al., 2022). Kimia adalah salah satu bidang yang menggunakan materi pembelajaran secara luas. Di sekolah menengah, kimia adalah mata pelajaran utama yang mempelajari sistem, komposisi, karakteristik, serta perubahan materi serta energi yang terlibat dalam prosesnya. Siswa sering menganggap kimia sebagai materi yang dianggap sulit dan membosankan, hal tersebut dikarenakan menggabungkan perhitungan dengan konsep teoritis yang abstrak (Nasution, 2023). Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa kimia memiliki banyak aspek yang berbeda, serta kandungan senyawa yang beragam. Selain itu, metode pembelajaran kimia sering hanya bergantung pada presentasi dan demonstrasi, sehingga siswa merasa sulit memahami materi. Sekolah Chandra Kumala menggunakan dua kurikulum, menurut observasinya. Yang pertama adalah kurikulum Cambridge, yang diakui secara

internasional oleh Cambridge Assessment International Education; yang kedua yakni kurikulum bebas, yang dikembangkan oleh Kementerian Pendidikan dan Teknologi untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam literasi, numerasi, soft skill, dan karakter. Sekolah ini memiliki semua yang dibutuhkan siswa untuk belajar. Ini termasuk loker individu di setiap kelas untuk menyimpan barang-barang siswa, TV untuk guru menonton presentasi, Wi-Fi untuk membantu menemukan bahan pelajaran, dan AC untuk membuat siswa nyaman saat belajar. Selain itu, ada laboratorium untuk praktikum sains seperti fisika, kimia, dan biologi, serta laboratorium komputer untuk pelatihan IT.

Meskipun fasilitas dan alat penunjang pembelajaran sudah lengkap, namun peneliti menemukan berbagai masalah di kelas XI yaitu minimnya tingkat minat serta hasil belajar kimia siswa. Pada tes kimia, sebanyak 50% siswa mempunyai nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70,0. Rendahnya minat serta hasil belajar siswa disebabkan oleh cara guru mengajar yang masih tradisional, antara lain menggunakan media cetak berupa buku dan tidak memanfaatkan fasilitas seperti TV dan Wi-Fi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru hanya memanfaatkan televisi dan Wi-Fi untuk membahas soal latihan, bukan untuk menjelaskan dan menjelaskan materi pelajaran secara interaktif.

Guru hendaknya mampu menggunakan media pembelajaran yang lebih mengasah inovatif, mudah beradaptasi, dan interaktif sejalan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Dengan adanya TV dan Wi-Fi di setiap ruang kelas, guru harus dapat menggunakan TV untuk menayangkan dan menjelaskan kurikulum kimia sekaligus mengorganisir siswa untuk melanjutkan pembelajaran literasi melalui Wi-Fi. Kurangnya pemanfaatan materi pembelajaran secara aktif, kreatif, dan efektif oleh guru menjadi penyebab minimnya minat serta hasil pembelajaran siswa. Siswa yang minat belajarnya rendah tidak memahami mata pelajaran yang diajarkan sehingga mengakibatkan hasil belajar yang buruk.

Guna memaksimalkan minat serta hasil belajar siswa, diperlukan suatu media pembelajaran berbasis teknologi untuk melakukan kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, proses pembelajaran jadi lebih interaktif, efisien, serta terarah, serta mampu meraih tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Ada berbagai macam model-model pembelajaran yang bisa dimanfaatkan guna membantu pembelajaran penggunaan media pembelajaran video animasi. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) menjadi satu dari banyaknya model pembelajaran yang bisa dipakai. Metodologi ini menantang siswa untuk memecahkan masalah dunia nyata (Yandhari et al., 2019). Risdiany dkk. (2022) lebih lanjut mengatakan bahwa PBL jika diterapkan pada permasalahan dunia nyata akan mempermudah para siswa dalam mengembangkan kemampuan dalam menciptakan pemikiran yang kritis serta membantu untuk mencari solusi dari suatu masalah, serta informasi dan konsep dasar dari topik yang dipelajari. Selain model pembelajaran, media pembelajaran juga berperan penting dalam penyampaian konten. Penggunaan materi pembelajaran yang tepat dapat menjadikan pengalaman belajar siswa lebih menghibur, relevan, dan efektif (Udil, 2023).

Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk mengkomunikasikan mata pelajaran kepada siswa dengan lebih baik. Kemajuan dalam teknologi pada bidang pendidikan (*Educational Technology*) serta teknologi pembelajaran (*Instructional Technology*) telah memungkinkan guru untuk menggunakan berbagai media dan alat yang canggih. Media pembelajaran berbasis teknologi sangat ideal untuk pembelajaran saat ini, karena hampir semua siswa sudah tertarik dengan teknologi. Video animasi merupakan media yang dapat mendorong pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa didalam proses belajar mengajar (Prasetya et al., 2021). Wijaya (2020) juga menyebutkan bahwa film animasi dapat membantu siswa mempelajari mata pelajaran kimia dan memvisualisasikan prinsip-prinsip yang disajikan.

*Powerpoint* adalah pilihan lain untuk belajar. *Powerpoint* diterapkan guna menampilkan atau mendefinisikan informasi yang telah diringkas serta digabungkan menjadi berbagai macam *slide* yang menarik perhatian (Rahmawati et al., 2020). Menurut Muniroh (2021), *powerpoint* interaktif adalah alat

pembelajaran yang unik dan mudah beradaptasi. Inovatif menunjukkan bahwa banyak fitur *Microsoft Powerpoint* belum dimanfaatkan dengan baik sebagai media interaktif. Alhasil, penulis menghadirkan inovasi dengan menggabungkan kualitas-kualitas tersebut untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Media *powerpoint* interaktif ini bersifat fleksibel dalam arti bisa dipakai secara *online* ataupun *offline*.

Guna menciptakan suatu media pembelajaran untuk digunakan, peneliti memanfaatkan alat *kinemaster* untuk mengubah materi menjadi film animasi. Film animasi berbasis *kinemaster* ini menampilkan animasi, musik, dan gambar yang jernih, khususnya untuk materi ikatan kimia, dengan tujuan guna memaksimalkan perhatian dan hasil pembelajaran siswa. Menurut Maulidiyah (2022), pengembangan media video animasi berbasis *kinemaster* sudah cukup baik sehingga memudahkan pembelajaran siswa. Alat ini mengubah materi yang disajikan oleh guru menjadi film animasi, sehingga memudahkan siswa untuk menyimpan informasi dengan baik.

Saat menggunakan *kinemaster* untuk membuat film animasi, materi menjadi lebih menarik melalui media audio visual, video, dan visual animasi yang menarik, yang membuat siswa tetap terlibat (Noer, 2022). Widiyono (2021) juga mengklaim bahwa *kinemaster* memiliki banyak fitur, termasuk lapisan video, audio, gambar, teks, dan efek, serta alat untuk membuat video berkualitas tinggi. Penyajian materi pembelajaran dalam video animasi menggunakan *kinemaster* dirancang menarik secara visual dan dilengkapi grafis animasi yang berkaitan dengan materi sehingga siswa bisa lebih mengerti isi pembelajarannya.

Penggunaan media pembelajaran video animasi dan *powerpoint* dengan pendekatan *Problem Based Learning* (PBL) dirasa mampu dipergunakan dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa kelas XI SMA di sekolah Chandra Kumala. Manfaat media pembelajaran video animasi dan *powerpoint* serta ciri-ciri paradigma PBL diduga mampu mengatasi permasalahan minimnya minat serta keterlibatan aktif siswa, hal ini menghasilkan hasil belajar kimia siswa yang lebih baik. Beberapa penelitian terdahulu menyarankan penggunaan

media video animasi (Sya'bania et al., 2020; Sari et al., 2023) dan *powerpoint* (Nasir & Jamiludin, 2023), dipadukan dengan model PBL (Suswati, 2021; Antara, 2022), berhasil mendobrak minat serta hasil belajar siswa. Berangkat dari latar belakang tersebut peneliti tertarik melaksanakan suatu penelitian berjudul **“Penerapan Media Video Animasi Dan Powerpoint Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Pada Materi Ikatan Kimia Kelas XI Sekolah Chandra Kumala”**.

## **1.2. Ruang Lingkup**

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, penelitian yang dilaksanakan tujuannya guna mengetahui cara penggunaan media PowerPoint dan video animasi berdampak pada minat dan hasil belajar siswa dalam kurikulum kimia. Penelitian ini memakai model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Studi ini dilakukan pada seluruh siswa kelas XI Sekolah Chandra Kumala pada tahun ajaran 2023/2024. Penelitian ini hanya menyelidiki pengaruh media pembelajaran, variabel independen, pada minat serta hasil belajar siswa. Variabel terikat pada penelitian ini yakni minat serta hasil belajar siswa. Penelitian ini juga menyelidiki bagaimana video animasi dan media pembelajaran *powerpoint*, serta model pembelajaran berbasis masalah (PBL), mempengaruhi minat dan hasil belajar siswa.

## **1.3. Rumusan Masalah**

Dari uraian latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalahnya yakni:

1. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa yang di ajar menggunakan media video animasi dan *powerpoint* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi ikatan kimia kelas XI sekolah Chandra Kumala?

2. Bagaimana pengaruh penerapan media video animasi dan *powerpoint* terhadap minat belajar siswa dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi ikatan kimia kelas XI sekolah Chandra Kumala?

#### 1.4. Batasan Masalah

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI Sekolah Chandra Kumala.
2. Materi pembelajaran yang diajarkan adalah ikatan kimia dalam mata pelajaran kimia.
3. Media pembelajaran yang digunakan adalah video animasi dan *powerpoint*.
4. Model pembelajaran yang digunakan adalah *Problem Based Learning* (PBL)
5. Fokus penelitian adalah minat dan hasil belajar siswa

#### 1.5. Tujuan Penelitian

Dari uraian latar belakang masalah tersebut, maka tujuan dalam penelitian ini yakni :

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang di ajar menggunakan media video animasi dan *powerpoint* dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi ikatan kimia kelas XI sekolah Chandra Kumala.
2. Mengetahui pengaruh penerapan media video animasi dan *powerpoint* terhadap minat belajar siswa dengan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi ikatan kimia kelas XI sekolah Chandra Kumala.

## 1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini semoga bisa memberi manfaat secara teoritis serta praktis. Berikut adalah beberapa manfaat praktis:

1. Bagi siswa, untuk memaksimalkan minat serta hasil belajar siswa pada materi ikatan kimia dari media pembelajaran video animasi serta *powerpoint* serta memotivasi siswa untuk aktif mengembangkan kemampuan dan keterampilan mereka selama proses pembelajaran.
2. Bagi guru, sebagai informasi alternatif media pembelajaran yang bisa menjadi rekomendasi untuk guru guna memaksimalkan kualitas pembelajaran materi ikatan kimia dan sebagai contoh alat pembelajaran kreatif yang bisa dipakai oleh guru guna meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

