

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Kebutuhan pembelajaran abad 21 yaitu fokus pada pentingnya pembelajaran materi, tetapi fokus pada pengembangan kemampuan belajar bahkan lebih penting. Mengingat peserta didik saat ini membutuhkan kreativitas yang tinggi dan tidak dibatasi oleh ruang dan waktu, maka tingkat kebutuhan teknologi informasi sangatlah cepat. Peserta didik harus belajar bagaimana melacak, menganalisis, mensintesis, mengubah, mendekonstruksi dan bahkan menciptakan, menghargai dan mempengaruhi diri mereka sendiri, lingkungan mereka dan berbagi pengetahuan dengan orang lain. Fokus guru justru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menghubungkan materi yang dipelajarinya dengan dunia nyata. Salah satu dampak utama teknologi pada pembelajaran abad 21 adalah akses atau aksesibilitas sumber belajar digital untuk memenuhi kebutuhan peserta didik yang beragam (Majid, 2016).

Perkembangan dunia digital dalam dunia pendidikan juga memberikan dampak yang sangat penting terhadap model interaksi antara guru dan peserta didik. Rata-rata, peserta didik dengan literasi teknis yang baik cenderung lebih cepat bosan selama sesi belajar reguler, sehingga guru perlu inovasi dalam memilih media yang mereka gunakan untuk menarik perhatian peserta didik (Hasanah, 2023). Kenyataannya, Indonesia sebagai negara yang telah memasuki abad 21 masih memiliki kualitas SDM yang rendah. Kualitas SDM yang rendah dipengaruhi oleh kualitas pendidikan di Indonesia yang masih tergolong rendah. Rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia salah satunya ditandai dengan rendahnya kemampuan berpikir kreatif yang dimiliki peserta didik dalam menjawab soal pemecahan masalah, memberikan gagasan terhadap suatu hal baru dan memberikan inovasi baru dalam memecahkan masalah. Pemecahan masalah dalam pembelajaran diharapkan mampu memicu kreativitas peserta didik.

Kreativitas adalah suatu kecakapan dalam berimajinasi mengenai sesuatu hal baru, sikap dalam mengkombinasikan suatu ide dan proses dalam

mengembangkan suatu ide dari ide-ide terdahulu. Kreativitas dapat diwujudkan sejak dini, dimana sebenarnya kreativitas dapat dikembangkan dan ditingkatkan tanpa harus memperhatikan level kreativitas setiap individunya karena setiap individu mempunyai kemampuan kreativitas yang berbeda-beda dan kreativitas sebenarnya dapat dibangun dengan adanya dorongan dan motivasi dari diri sendiri ataupun dari orang lain yang mengharuskan mereka untuk melakukan tindakan kreatif. kemampuan berpikir kreatif adalah kemampuan untuk menganalisa ketika dihadapkan suatu permasalahan dengan mencari solusi bagaimana menyelesaikan permasalahan tersebut (Syofyan dan Ismail, 2018).

Tuntutan pembelajaran SAINS di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) yaitu memiliki pola dasar penalaran. Selain itu, peserta didik dituntut untuk mengingat, memahami dan menerapkan teori serta hukum-hukum mata pelajaran IPA. Konsep ilmiah yang berkaitan dengan proses visualisasi, penyajian gambar, dan video menuntut guru untuk dapat membantu dan memudahkan peserta didik dalam pembelajaran IPA. Guru harus mendorong peserta didik untuk menggunakan pemahamannya sendiri dalam memahami materi, sehingga pembelajaran dapat dijelaskan secara utuh. Penyajian ilmiah dapat dilakukan secara bertahap melalui kegiatan pemodelan, simulasi materi film animasi, hingga merepresentasikan materi yang dianggap kompleks (Barak & Dori, 2011). Maka untuk memudahkan peserta didik dalam menyampaikan materi ilmiah dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami, salah satunya adalah dengan penggunaan media video pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan di kelas VIII, diketahui bahwa guru dan peserta didik masih menghadapi banyak kendala dalam kegiatan belajar mengajar (KBM), peserta didik masih merasa kurang tertarik dengan penyajian materi yang diberikan oleh guru disertai dengan metode pembelajaran yang pasif dan keterlibatan peserta didik sangat sedikit, seperti penyampaian materi pembelajaran menggunakan slide presentasi (power point) dan buku paket. Hal ini dikarenakan guru kurang mampu mengoperasikan software multimedia di komputer yang dapat membuat penyajian media pembelajaran menjadi kreatif dan menyenangkan bagi peserta didik. Guru juga kesulitan mengatur waktu saat proses pembelajaran ketika menggunakan

media seperti power point, karena dibutuhkan waktu lebih untuk mengatur media proyektor.

Hasil wawancara yang dilakukan kepada guru IPA kelas VIII, bahwa video pembelajaran dengan aplikasi youtube pernah digunakan dalam pembelajaran, guru mengalami kendala dalam pembuatan video pembelajaran yang sesuai dengan capaian pembelajaran dan mengaplikasikannya dalam pembelajaran, guru kurang memahami pembuatan desain grafis serta peserta didik juga jarang menggunakan media pembelajaran youtube sehingga seringkali video yang diberikan oleh guru tidak dilihat oleh peserta didik yang mengikuti kegiatan pembelajaran. Kesulitan dihadapi peserta didik dalam memahami materi Sistem Pencernaan yang bersifat abstrak apabila diajarkan dengan metode konvensional atau ceramah, penggunaan media video diharapkan dapat membantu penyajian materi yang bersifat abstrak seperti organ-organ Sistem Pencernaan yang tidak dapat dilihat langsung menjadi lebih konkrit dengan menggunakan visualisasi dari media video.

Guru mengatakan bahwa media yang sering digunakan saat ini masih berbasis power point. Media PPT yang disiapkan guru masih pasif, dan peserta didik kurang termotivasi untuk memahami topik di kelas. Pembelajaran di kelas dengan materi Sistem Pencernaan manusia yang membutuhkan visualisasi materi misalnya seperti organ-organ dalam Sistem Pencernaan, cara kerja organ sistem pencernaan dan lain sebagainya dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik terhadap proses-proses yang berlangsung dalam program pembelajaran. Oleh karena itu, peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran berupa video untuk memudahkan peserta didik dalam belajar. Peran guru saat ini harus memahami bagaimana menggunakan teknologi sebagai alat atau media yang dibutuhkan peserta didik untuk menciptakan lingkungan belajar yang positif, aktif dan menyenangkan.

(Muehrer et al., 2012) menjelaskan bahwa interaksi yang tercipta di dalam kelas menjadi salah satu faktor yang memungkinkan terjadinya pembelajaran yang efektif. Peserta didik yang terlibat secara langsung dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru dapat menjelaskan materi pembelajaran melalui video animasi sehingga topik yang disajikan tidak abstrak. Mnguni (2014) menekankan bahwa proses visualisasi bagi peserta didik dapat

meningkatkan proses kognitif peserta didik. Penggunaan media animasi melalui video pembelajaran berbasis *Powtoon* diharapkan dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih optimal.

*Powtoon* adalah sebuah aplikasi yang memudahkan penggunaannya untuk membuat video, karena tampilan kerja *Powtoon* mirip dengan Powerpoint, dan dilengkapi dengan berbagai fungsi pemilihan karakter yang sangat menarik, termasuk animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan banyak lagi efek transisi. *Powtoon* merupakan software animasi untuk membuat presentasi yang memiliki fitur animasi menarik yang bisa digunakan sebagai media untuk menunjang dalam menyampaikan sebuah materi sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Pengaturan timeline *Powtoon* sangat sederhana, memiliki objek, latar belakang dan musik, sehingga pengguna dapat membuat video menggunakan fitur-fitur yang tersedia, selain itu pengguna dapat mengimpor gambar atau audio. Pencapaian tujuan pembelajaran yaitu dengan mengembangkan potensi peserta didik dan meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik serta menjadikan peserta didik lebih interaktif dan mudah memahami konsep-konsep dalam mata pelajaran seperti pada materi Sistem Pencernaan manusia (Harahap, 2019 ; Sari, 2021).

Peserta didik membutuhkan visualisasi dalam memahami materi yang bersifat abstrak atau tidak dapat terlihat misalnya, organ-organ penyusun Sistem Pencernaan manusia yang meliputi kulit, paru-paru, hati dan lambung, bagaimana keterkaitan antara struktur dan fungsi pada tiap organ dalam sistem ekskresi manusia, dan lain sebagainya. Menggunakan video pembelajaran berbasis *Powtoon* dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih hidup dan membuat peserta didik tidak mudah bosan serta dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan berpikir kreatif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad 21. Untuk itulah peneliti menggunakan aplikasi pembelajaran bertema *Powtoon* untuk membuat media video pembelajaran pada materi Sistem Pencernaan manusia guna menciptakan suasana belajar baru yang meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik, mengetahui bahwa aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “**Pengembangan Media Video Berbasis *Powtoon* Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta didik Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Di Kelas VIII Smp Negeri 2 Percut Sei Tuan**”.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Peserta didik sulit memahami materi Sistem Pencernaan pada Manusia yang bersifat abstrak hanya dengan buku dan penjelasan guru.
2. Pembelajaran yang masih didominasi guru dan pasifnya peserta didik dalam menerima pelajaran.
3. Peserta didik kurang didorong dalam mengembangkan keterampilan berpikir kreatif dalam proses belajar.
4. Kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan oleh guru.
5. Guru belum menggunakan media video pembelajaran berbasis *Powtoon*

## **1.3 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup pengembangan diperlukan dalam melakukan penelitian untuk mempermudah peneliti dalam memfokuskan penelitian. Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media video berbasis *Powtoon* terfokus pada materi Sistem Pencernaan pada manusia.
2. Media video berbasis *Powtoon* ini ditunjukan untuk peserta didik kelas VIII SMPN2 Percut Sei Tuan.
3. Model pengembangan yang digunakan dalam pengembangan media video berbasis *Powtoon* ini yaitu dengan model ADDIE.

## **1.4 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah maka peneliti memberikan batasan agar tidak terlalu luas dan tidak menyimpang dari sasaran penelitian, serta lebih terarah

dan tujuan penelitian dapat tercapai. Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan adalah media video pembelajaran berbasis *Powtoon*.
2. Materi yang digunakan adalah Sistem Pencernaan pada manusia.
3. Menguji efektivitas penggunaan media video pembelajaran IPA berbasis *Powtoon* pada materi Sistem Pencernaan manusia untuk meningkatkan keterampilan berfikir kreatif peserta didik.
4. Subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas VIII semester Ganjil di SMP Negeri 2 Percut Sei Tuan.

### **1.5 Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil studi kasus yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran IPA berbasis *Powtoon* pada materi Sistem Pencernaan Manusia bagi Peserta Didik kelas VIII menurut Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Pembelajaran?
2. Bagaimana respon Peserta Didik terhadap media video pembelajaran IPA berbasis *Powtoon* pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media video pembelajaran IPA berbasis *Powtoon* pada materi Sistem Pencernaan Manusia terhadap kemampuan berfikir kreatif Peserta Didik?

### **1.6 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menganalisis kelayakan media video pembelajaran IPA berbasis *Powtoon* pada materi Sistem Pencernaan Manusia bagi Peserta Didik kelas VIII menurut Ahli Materi, Ahli Media, dan Ahli Pembelajaran.
2. Mengetahui respon peserta didik terhadap media video pembelajaran IPA berbasis *Powtoon* pada materi Sistem Pencernaan Manusia kelas VIII.

3. Menguji efektivitas penggunaan media video pembelajaran IPA berbasis *Powtoon* pada materi Sistem Pencernaan Manusia terhadap kemampuan berfikir kreatif Peserta Didik.

### 1.7 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikn manfaat secara teoritis, sekurang-kurangnya dapat berguna sebagai sumbangan pemikiran bagi dunia pendidikan.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan peneliti sebagai calon pendidik dalam meningkatkan kemampuan pengembangn media pembelajaran bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran di masa depan.

##### b. Bagi Lembaga Pendidikan

1) Sebagai masukan yang membangun guna meningtkkan kualitas lembaga pendidikan yang ada di dlamnya, dan penentu kebijakan dalam lembaga pendidikan.

2) Dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan dalam dunia pendidikan pada lembaga-lembaga pendidikan yang ada di indonesia sebagai solusi terhadap permasalahan pendidikan yang ada.

##### c. Bagi Peserta didik

Hasil penelitian ini dapat memberikan alternatif media pembelajaran untuk peserta didik agar tidak bosan dalam pembelajaran.

##### d. Bagi Peneliti Berikutnya

1) Dapat dijadikan sebagai referensi terhadap penelitian yang sejenis

- 2) Dapat dijadikan sebagai bahan untuk mengembangkan pengetahuan dalam menemukan penelitian-penelitian baru yang dapat dimanfaatkan untuk peserta didik.

### 1.8 Definisi Operasional

Beberapa istilah dalam penelitian ini perlu didefinisikan secara operasional agar dalam pelaksanaannya tidak menimbulkan kesalahpahaman dan memberi arah yang jelas. Istilah-istilah tersebut adalah :

1. Pengembangan adalah suatu penelitian yang menciptakan produk dan menguji kelayakan produk.
2. Media Pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran agar materi pembelajaran dapat tersampaikan kepada peserta didik.
3. Video merupakan media penyalur pesan atau informasi melalui objek-objek seperti teks, gambar, grafik, dan suara untuk tujuan tertentu.
4. *Powtoon* merupakan program aplikasi yang bersifat online dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video presentasi maupun media pembelajaran dengan cara mudah yang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan.
6. Efektivitas, yaitu pengaruh penggunaan media video pembelajaran terhadap keterampilan berpikir kreatif peserta didik.