

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk memajukan kehidupan bangsa yang lebih baik dan sejahtera serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia untuk memajukan pembangunan nasional. Oleh karena itu, sangat diperlukan peningkatan kualitas pendidikan oleh pemerintah untuk generasi penerus yang memiliki daya saing tinggi serta dapat mengoptimalkan potensi yang dimilikinya dengan sangat baik.

Seiring dengan berkembangnya teknologi pada saat sekarang ini memberikan pengaruh yang besar terhadap aspek pendidikan. Penggunaan teknologi memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Zaman sekarang dengan teknologi serba canggih ini seharusnya peserta didik dapat lebih mudah dalam mengakses teknologi dan media belajar untuk mendukung hasil belajar dan mempermudah peserta didik dalam memahami penjelasan (Tifani, 2021).

Penggunaan teknologi memiliki fungsi untuk memberikan pelayanan kepada masyarakat dengan lebih nyaman, berorientasi pada konsumen, mengefektifkan biaya, dan secara keseluruhan merupakan cara yang lebih baik dari sebelumnya. Adanya perkembangan teknologi ini tentunya membawa berbagai dampak bagi masyarakat (Hasyim, 2016). Undang-undang yang mengatur pengembangan dalam sistem pendidikan diatur dalam Pasal 1 ayat 7 UU No.11 Tahun 2019 dengan menyatakan pengembangan adalah “kegiatan untuk peningkatan manfaat

dan daya dukung Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang telah terbukti kebenaran dan keamanannya untuk meningkatkan fungsi dan manfaat Ilmu Pengetahuan Teknologi”.

Teknologi ini juga akan dapat memunculkan ide-ide dan inovasi baru dalam pembelajaran. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mengemas pembelajaran termasuk dalam pemanfaatan media berbasis daring agar tujuan dan kompetensi yang hendaknya dikuasai siswa dapat tercapai. Proses pembelajaran dengan penggunaan teknologi akan meningkatkan kualitas pendidikan bagi siswa dalam meningkatkan motivasi, memfasilitasi perolehan ke terampilan dasar, mempromosikan penyelidikan dan eksplorasi, dan mempersiapkan individu terhadap dorongan dunia teknologi (Puspita & Setyawan, 2023).

Media pembelajaran sangat membantu dalam keberlangsungan proses pembelajaran. Guru dapat menggunakan media pembelajaran untuk membantu memaparkan atau menyampaikan pengajaran. Selain itu, media pembelajaran pun menjadi alat yang digunakan untuk membantu dan mempermudah siswa dalam menerima pengajaran yang disampaikan oleh guru (Fitriyani, 2019). Akan tetapi, tidak semua media pembelajaran dapat digunakan dalam proses pembelajaran, guru harus memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran akan lebih menarik jika media pembelajaran tersebut benar-benar disiapkan untuk memenuhi kebutuhan dan kemampuan siswa sehingga siswa dapat aktif berpartisipasi dalam proses belajar mengajar. penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan baik oleh guru maupun siswa.

Pemanfaatan media pembelajaran juga sangat penting bagi guru atau pendidik untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran karena dapat meningkatkan daya tarik yang dimiliki oleh siswa dalam kegiatan belajar-mengajar sehingga tingkat pemahaman yang mereka miliki dapat meningkat. Proses pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran dapat menambah prestasi siswa menjadi lebih baik lagi. Penggunaan media pembelajaran saling berkaitan proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui media. Media pembelajaran juga mampu mengubah materi yang biasa-biasa saja menjadi lebih menarik (Wulandari et al., 2020).

*Powtoon* adalah sebuah aplikasi yang dapat diakses dari internet ataupun web aplikasi yang dapat menampilkan materi yang ingin disampaikan dalam bentuk *video*. Salah satu fitur yang ada di *powtoon* adalah fitur sound yang berfungsi untuk memilih suara/musik yang akan ditambahkan dalam sebuah *video* (L. Novita, 2020).

Seperti yang telah dijelaskan di atas, kelebihan *powtoon* adalah dapat dengan mudah digunakan karena hasilnya berupa *video*, juga mudah dalam pembuatan animasi agar siswa berminat dan tertarik dengannya, serta animasi yang lengkap menjadi penunjang dalam pembuatan media *video* yang menarik dan menyenangkan. *Powtoon* sangat mendukung pengembangan media pembelajaran seperti media pembelajaran berbasis audio visual dalam bentuk *video slide*.

Penggunaan Media *Powtoon* juga dapat meningkatkan minat belajar siswa, mereka lebih semangat dan aktif dalam pembelajaran karena Media *Powtoon*

memiliki daya tarik tersendiri, ketercapaian belajar siswa lebih meningkat. 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. Media *video* berbasis *powtoon* ini dapat diakses di internet dengan menggunakan *link* oleh pengguna baik guru dan siswa dan cara membuatnya *video* terbilang cukup mudah karena fitur yang tersedia cukup lengkap seperti tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta pengaturan *time line* yang sangat mudah (Fadilah et al., 2022)

Media ini juga siswa dapat menambah pengetahuan, pola pikir terhadap pembelajaran sejarah yang monoton dan dapat menumbuhkan kreativitas pada saat proses pembelajaran berlangsung untuk lebih mengetahui lebih banyak lagi tentang media pembelajaran yang lebih baru dan unik. Proses pembelajaran juga menjadi menyenangkan karena disamping mampu menyajikan materi yang lebih efektif melalui kemampuan visual, teks, grafis, gambar, foto, *sound* dan animasi. Produk yang dikembangkan nantinya dalam *powtoon* akan berbentuk *video* dengan berdurasi kurang lebih 10 menit yang dapat di akses dengan menggunakan *youtube* kemudian ditampilkan dengan *proyektor/LCD*.

Berdasarkan observasi pada tanggal 11 April 2024 di Sekolah di SMP Kristen Kandora yang memiliki akreditasi B yang terletak di kandora, kab. Tana Toraja Prov. Sulawesi Selatan, kepada salah satu guru yang ada di sekolah untuk mendapatkan informasi, dengan memperoleh informasi bahwa jumlah guru terdiri

dari 19 orang, jumlah keseluruhan siswa tahun ajaran 2024 terdiri dari 176 siswa. Siswa laki-laki terdiri dari 92 siswa, dan siswa perempuan terdiri dari 84 siswa. Kondisi di lingkungan sekolah sudah memadai dan menunjang proses pembelajaran, jumlah ruangan yang ada di sekolah terdiri dari 9 ruang kelas, pembagian kelas untuk kelas VII terbagi atas 2 ruangan, kelas VIII terbagi atas 2 ruangan, kelas IX terbagi atas 2 ruangan, dan untuk 3 ruangan lainnya dijadikan sebagai ruangan untuk melakukan kegiatan ekstrakurikuler. Kelas VII terdiri dari 54 siswa yang dibagi menjadi 2 kelas yaitu kelas A dan B. Informasi yang didapatkan di bahwa dalam proses pembelajaran penggunaan media masih kurang dalam menggunakan media, terutama dalam mata pelajaran IPA, berdasarkan data tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan mengenai pengembangan media *video* berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPA.

Permasalahan-permasalahan yang terjadi di SMP Kristen Kandora yang terjadi penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan tidak memberikan pengalaman belajar sehingga dalam proses pembelajaran kurang efektif. Hal tersebut dimungkinkan siswa kurang fokus pada saat proses pembelajaran karena pembelajaran berlangsung secara monoton sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar. SMP Kristen Kandora media pembelajaran yang digunakan media buku cetak dan LKS yang memiliki materi lumayan sedikit dan tidak mendalam sehingga siswa kurang dalam memahami materi yang disampaikan dalam Proses pembelajaran guru harus merubah pola pikir siswa dalam pembelajaran.

Solusi untuk mengatasi permasalahan diatas yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan seperti media *video*

berbasis *powtoon*. Penerapan media *video* berbasis *powtoon* di sekolah dapat diterapkan dikarenakan di sekolah tersebut sudah tersedia fasilitas yang mendukung dan dapat menunjang penerapan penggunaan media pembelajaran yang terdiri dari ketersediaan lcd, yang dapat digunakan untuk menunjang penggunaan media *video* berbasis *powtoon*. Media *video* mampu mendukung guru dalam penyampaian materi pembelajaran secara mudah dan praktis, membuat lingkungan belajar tidak monoton, dan tentu tingkat pemahaman siswa menjadi lebih baik terkait materi pembelajaran serta dapat menerapkan pada kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran *video* berbasis *powtoon* telah banyak memberikan efek yang positif dalam pembelajaran. Maka peneliti akan mengembangkan media *video* berbasis *powtoon* pada pembelajaran IPA dengan materi Hakikat Ilmu Sains dan Metode Ilmiah yang dapat menampilkan gambar-gambar alat laboratorium agar mudah di pahami oleh siswa dan dapat menarik minat belajar siswa. Memahami kutipan dari permasalahan di atas, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media *Video* Berbasis *powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII Di SMP Kristen Kandora.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Desain Pengembangan Media *Video* Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Kristen Kandora?

2. Bagaimana Kevalidan Pengembangan Media *Video* Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Kristen Kandora?
3. Bagaimana Kepraktisan Media *Video* Berbasis *Powtoon* Pada Mata Pelajaran IPA Kelas VII di SMP Kristen Kandora?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini dilakukan adalah

1. Mendeskripsikan desain pengembangan media *video* berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Kristen Kandora.
2. Mendeskripsikan kevalidan pengembangan media *video* berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Kristen Kandora.
3. Mendeskripsikan kepraktisan media *video* berbasis *powtoon* pada mata pelajaran IPA kelas VII di SMP Kristen Kandora.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan latar belakang diatas, manfaat yang diperoleh dari penelitian ini terbagi atas dua sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Bermanfaat bagi ranah pendidikan dan menambah sumber daya untuk memahami perkembangan media pembelajaran dalam bentuk *video* berbasis *powtoon*.

## 2. Manfaat praktis

### a. Bagi siswa

*Video* berbasis *powtoon* pada pembelajaran IPA peserta didik diharapkan memahami materi yang diberikan oleh guru.

### b. Bagi guru

Media *Video* pembelajaran berbasis *powtoon* pada pembelajaran IPA biasa digunakan sebagai opsi dalam proses pembelajaran yang memiliki tujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah dan bertujuan untuk mempermudah pendidik dalam mencapai tujuan pembelajaran dan mempermudah pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan.

### c. Bagi sekolah

Dapat menyumbangkan ide dalam upaya untuk membuat suatu perbaikan untuk meningkatkan mutu proses belajar dan menghasilkan media pembelajaran yang lebih efektif.