

BAB I

PENDAHULAUN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam dunia Pendidikan tatap muka adalah hal yang sangat penting untuk membangun interaksi antara guru dan siswa. Namun Indonesia saat ini sedang mengalami wabah covid-19 yang dimana pemerintah menerapkan *social distancing* untuk mencegah penularan corona virus (covid-19). Dengan berdasarkan surat edaran oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Pada nomor: 36962/MPK.A/HK/2020 menyatakan bahwa kegiatan belajar mengajar dan bekerja dilakukan dirumah secara daring untuk pencegahan dan penyebaran corona virus (covid-19). Dengan itu Pendidikan di Indonesia dilakukan secara daring dimana guru dan murid tidak bertatap muka di kelas.

Pembelajaran online merupakan bentuk pembelajaran yang membantu siswa supaya mandiri dan tidak bergantung pada orang lain (Syarifudin, 2020). Bentuk pembelajaran daring ini dapat dilakukan dimana dan kapanpun siswa berada tanpa harus beratap muka. Di era digital pembelajaran daring pun semakin canggih dengan menggunakan berbagai macam aplikasi dan fitur yang semakin memudahkan pengguna.

Di era abad 21 ini, pendidikan memegang sebuah peranan penting bagi setiap manusia, karna tanpa pendidikan manusia tidak bisa tercapai impiannya, selain itu pendidikan juga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki setiap individu, dapat memungkinkan manusia untuk mengembangkan pemikirannya. Oleh sebab itu, pendidikan harus mendapat perhatian khusus oleh pemerintah agar tercapainya tujuan pendidikan nasional di Indonesia

Tujuan suatu pendidikan nasional adalah mengembangkan sebuah potensi peserta didik untuk menjadi seorang manusia yang bertakwa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, mandiri, dan sukses serta bisa bertanggung jawab dengan demokrasi.

Namun pendidik atau guru sedang mengalami kesulitan untuk mencapainya suatu tujuan pendidikan nasional tersebut, disaat pandemi covid-19 dengan pemerintah menetapkan suatu kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) Lembaga Pendidikan formal negeri ataupun swasta ditutup sementara untuk mencegahnya penularan virus covid-19 sehingga tidak adanya pembelajaran tatap muka pada maret tahun ajaran 2019-2020. Dengan maraknya wabah covid-19 pada saat ini maka Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Bapak Nadiem Makarim memutuskan untuk membatalkan pembelajaran tatap muka pada tahun ajaran 2020 – 2021. Oleh karena itu, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) menerapkan dua buah alternatif program pada pembelajaran tatap muka. Dua buah alternatif yang ditawarkan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan untuk mencapai hasil belajar ialah pendidikan jarak jauh (PJJ), yaitu siswa belajar melalui televisi atau *online*.

Bagi Thome pendidikan daring dicoba dengan memakai teknologi, streaming video, pesan suara, email, bacaan online animasi ataupun streaming video online (Kuntarto, 2017). Saat sebelum melaksanakan pendidikan daring terdapat 3 ketentuan yang wajib terpenuhi supaya pendidikan berjalan dengan baik, ialah; (1) proses belajar mengajar dilakukan melalui koneksi internet, (2) terdapat layanan buat siswa semacam cetak, digital serta (3) tersaji tutor guna memberikan penyelesaian bila ada kesusahan saat proses belajar berlangsung (Mustofa et al., 2019).

Pada pembelajaran daring guru mengalami kesusahan untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran karena guru sendiri tidak dapat berinteraksi secara langsung ke siswa. Dengan itu membuat pembelajaran tidak efektif jikalau tidak bertatap muka, seiringnya waktu berjalan muncul beberapa macam aplikasi serta fitur untuk mempermudah guru dan siswa melakukan pembelajaran. Menurut (Sutapa, 2020). Adapun aplikasi yang sering dipakai untuk melakukan pembelajaran daring ialah *E-learning*, *google classroom*, *whatsapp group*, *zoom meetings*, *google meet*, *google form*, *youtube* dan lainnya.

Peningkatan hasil belajar siswa merupakan tanggung jawab guru sebagai bagian dari mengajar dan belajar di dalam kelas. Guru harus mampu menciptakan

interaksi dengan siswa agar semua siswa dapat berinisiatif dalam sebuah proses pembelajaran secara optimal. Guru juga harus menciptakan suatu kondisi belajar yang efektif dan menyenangkan agar siswa tidak bosan dan hasil siswa meningkat. Hal ini akan tercapai jika guru mampu melakukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan alat peraga secara efektif sehingga anak fokus pada isi materi pembelajaran.

Hasil belajar siswa berpengaruh terhadap suatu kualitas prestasi hasil belajar siswa. Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya suatu prestasi belajar siswa di sekolah, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Hal ini berdasarkan teori Slameto, yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu datangnya terlebih dahulu dari dalam diri siswa dalam hal kematangan berpikir, perhatian, bakat, minat serta fisik dan mental harus menurunkan minat belajar. Kedua, dari lingkungan yaitu metode pengajaran guru, peraturan sekolah, sarana prasarana dan dukungan keluarga. Namun, pengaruh model pembelajaran tersebut berubah menjadi keberhasilan tinggi rendahnya suatu prestasi hasil belajar pada siswa Kelas VIII di SMP Negeri 3 Tanjungpinang.

Berdasarkan dari hasil wawancara tatap muka dengan direktur SMP Negeri 3 Tanjungpinang pada tanggal 12 Februari 2021, saat ini siswa masih merasa sulit untuk memahami materi yang diberikan oleh pengajar selama proses pembelajaran online ini berlangsung. Guru IPA SMP Negeri 3 Tanjungpinang menggunakan buku teks dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan serta lembar kerja siswa (LKS). Pelajaran IPA terpadu adalah konsep pengajaran dan pembelajaran, yang mencakup berbagai bidang penelitian untuk memastikan pengalaman yang signifikan bagi siswa (Toharudin, 2016). Dari analisis masalah yang telah dilakukan maka dilakukannya sebuah penelitian ini dengan bertujuan untuk membuktikan bahwa penggunaan media video *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa SMP Negeri 3 Tanjungpinang.

Powtoon adalah salah satu alat peraga audiovisual yang menampilkan animasi bergerak. *Powtoon* adalah layanan online dengan fitur animasi menarik untuk menyampaikan pesan dalam bentuk video (Ariyanto, Kantun, & Sukidin, 2018). Ini merupakan salah satu sebuah alternatif dari perkembangan suatu teknologi yang

digunakan sebagai sarana pembelajaran interaktif pada materi yang dianggap sulit oleh peserta didik untuk dapat dipahami berubah menjadi lebih menarik karena disajikan dengan kombinasi beberapa media seperti audio dan gambar. Oleh sebab itu media *powtoon* ini sangat menarik untuk digunakan di dalam kelas sebagai media pembelajaran alternatif agar siswa tidak merasa bosan saat belajar, tetapi juga menjadikan media pembelajaran guru lebih bervariasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kurang optimal dalam proses pembelajaran daring
2. Siswa dalam proses pembelajaran saat daring sungguh masih pasif
3. Siswa mengalami kesulitan memahami materi pada saat pembelajaran daring

C. Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah diatas, penulis menyimpulkan bahwa dibutuhkan rumusan masalah agar pembahasannya berorientasi dan tidak dapat digeneralisasikan, kemudian membangun masalah tersebut adalah “ Bagaimanakah penggunaan media video *powtoon* dalam daring pada materi sistem ekskresi dapat meningkatkan hasil belajar? ”

D. Batasan Masalah

Isu-isu yang dijelaskan dalam rumusan masalah masih terlalu luas untuk dieksplorasi sepenuhnya dalam penelitian ini. Masalah harus dibatasi. Permasalahan yang akan dibahas selanjutnya adalah apakah penggunaan dari media video *powtoon* ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi di SMP Negeri 3 Tanjungpinang.

Keterbatasan masalah pada dasarnya hasil belajar siswa belum optimal dari pembelajaran online, sehingga dalam proses pembelajaran ini siswa sangat kurang aktif dan sulit untuk memahami sebuah materi yang akan disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, dengan hal tersebut peneliti melakukan penelitian semi empiris

dengan judul penggunaan media video *powtoon* pada materi sistem ekskresi untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sehingga akan disertakan juga tiga pengidentifikasi masalah lainnya.

E. Tujuan Penelitian

Pada penelitian ini penulis bertujuan untuk membuktikan bahwa penggunaan media video *powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi sistem ekskresi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini meliputi manfaat teoritis, dan manfaat praktis. Manfaat dalam penelitian ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

1. Bagi penulis, hal ini merupakan sebuah pengalaman baru yang paling berharga dalam mengembangkan dan memperluas ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan.
2. Penyediaan informasi, sumber pengetahuan, bahan penelitian didalam dunia pendidikan berkelanjutan melalui alat peraga *powtoon*.

2. Manfaat Praktis

1. Sumber materi untuk pelatih sebagai alternatif pembelajaran di kelas menggunakan perangkat pembelajaran *powtoon*.
2. Dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pengajaran di sekolah menengah pertama.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional yang dimaksud ialah untuk memperjelas istilah-istilah tertentu yang digunakan dan memudahkan peneliti untuk bekerja dalam pengawasan. Sesuai dengan judul penelitian “Penggunaan Media Video *Powtoon* Pada Materi Sistem Ekskresi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, sebagai berikut:

1. Powtoon Sebagai Media Pembelajaran

Powtoon adalah perangkat lunak Internet (*Saas*) yang dikembangkan oleh *Powtoon Ltd.* *Powtoon* adalah perangkat lunak yang mempresentasikan animasi yang bisa dikendalikan dari komputer yang terhubung ke *Internet (online)*. *Powtoon* juga dapat diakses melalui link www.powtoon.com.

2. Sistem Ekskresi

Sistem ekskresi manusia merupakan sistem yang bertanggung jawab sebagai proses dan membuang zat sisa metabolisme dan racun-racun yang berada dari tubuh kita. Jika tidak dikeluarkan dari tubuh kita, maka zat tersebut dapat menyebabkan berbagai masalah kesehatan.

3. Hasil Belajar Siswa

Menurut (Simbolon, 2014) Hasil belajar adalah hasil dari terjadinya perubahan nyata pada perilaku siswa setelah menyelesaikan sebuah proses belajar dan mengajar yang sudah sesuai dengan tujuan instruksional yang masih cenderung bertahan pada ranah kognitif, emosional, dan psikologis.

H. Sistematika Skripsi

Sistem penulisan skripsi yang digunakan mengacu pada Buku Panduan Karya Tulis Ilmiah yang diterbitkan oleh (Tim Panduan Penulisan KTI FKIP Unpas, 2021). Bagian-bagian yang termasuk dalam penulisan skripsi adalah sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Bab satu ini merupakan suatu bagian pertama dari tesis yang menggambarkan konteks masalah dipenelitian yang akan timbul karena adanya kesenjangan antara harapan dan kenyataan yang terjadi di bidang identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kepentingan penelitian untuk tujuan penelitian. bagian sistematis dari tesis.

2. Bab II Kajian Teori dan Kerangka Pemikiran

Bab dua ini menjelaskan sebuah langkah-langkah dan suatu metode yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah dan keluar secara sistematis dan rinci. Topik meliputi desain penelitian, proyek penelitian, subjek dan topik penelitian, alat penelitian dan pengumpulan data, metode analisis data, dan prosedur penelitian yang digunakan.

3. Bab III Metode Penelitian

Bab tiga ini menjelaskan sebuah langkah-langkah dan suatu metode yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah dan menarik kesimpulan secara sistematis dan rinci. Model penelitian, rencana penelitian, topik dan subjek penelitian, pengumpulan data, alat penelitian, metode analisis data dan prosedur penelitian yang akan dibahas.

4. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab empat ini menyajikan dua buah topik utama, yaitu (1) hasil penelitian berdasarkan dari pengolahan data dan hasil analisis dalam bermacam bentuk tergantung pada proses, bagaimana masalah penelitian dirumuskan, dan (2) membahas hasil penelitian dalam menanggapi penelitian. pertanyaan yang diajukan.

5. Bab V Simpulan dan Saran

Bab lima ini menyajikan sebuah kesimpulan dari hasil analisis, dan bagian ini menyajikan rekomendasi oleh penulis sebagai bentuk penting dari analisis dan merekomendasikan pengambil keputusan kepada pengguna atau administrator penelitian masa depan.