

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada proses pembelajaran di dalam dunia pendidikan terdapat beberapa unsur penting yang saling menunjang guna membangun proses belajar mengajar. Menurut Ismail, *et al.* (2013: 521) “Unsur-unsur penting dalam proses pembelajaran meliputi guru, peserta didik, kurikulum, bahan ajar, interaksi dan hasil belajar”. Tanpa adanya unsur penting tersebut proses pembelajaran tidak mungkin berlangsung.

Masalah paling umum yang mendasar dalam dunia pendidikan yaitu tentang bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan. Sosok yang paling berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan yaitu guru. Menurut Wulandari, *et al.* (2018: 3) “Guru merupakan panutan yang mengontrol proses pembelajaran di kelas dan dituntut untuk membuat pembelajaran lebih kreatif dan inovatif, sehingga mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal di dalam pembelajaran”. Proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil bilamana kegiatan belajar mengajar menunjukkan aktivitas yang tinggi, sehingga dari aktivitas ini akan dihasilkan keluaran berupa hasil belajar yang tinggi pula.

Salah satu yang dapat diterapkan oleh guru untuk membangun pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu dengan penggunaan metode dan media pembelajaran yang menarik. Namun masih banyak guru yang lebih fokus kepada penerapan metode pembelajaran, tapi tidak mengoptimalkan

media pembelajaran yang digunakan. Menurut Arsyad, A. (2017: 3) “Peran media pembelajaran sangat penting sebagai penghubung atau perantara antara guru dan peserta didik”. Sehingga dengan adanya komunikasi yang baik dengan menggunakan media pembelajaran dapat mendukung terhadap kelancaran proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi ketika melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) mata pelajaran biologi di kelas X MIPA SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya selama tanggal 10 September – 3 Desember 2018, masih banyak peserta didik yang kurang terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Keterbatasan media pembelajaran biologi yang diterapkan oleh guru menjadi salah satu faktor banyak peserta didik yang kurang aktif dan terkesan jenuh dalam proses pembelajaran berlangsung.

Sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan selama kegiatan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP), hasil wawancara dengan guru mata pelajaran biologi kelas X MIPA SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya mengemukakan masih terbatasnya media pembelajaran biologi yang ada di sekolah tersebut dan dikuatkan pula dengan banyaknya peserta didik yang belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) dengan rata-rata ulangan harian peserta didik yaitu 70,89 sedangkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 78.00. Nilai KKM tersebut ditentukan berdasarkan aspek kompleksitas dilihat dari tingkat kesukaran Kompetensi Dasar (KD), Aspek Sumber daya pendukung (sarana), dan Aspek Intake dilihat dari kemampuan awal siswa. Untuk memecahkan permasalahan

tersebut, guru perlu berinovasi untuk mengikuti perkembangan zaman dengan membuat dan menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan IT yang sudah maju pada saat ini.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian pada sub konsep Vertebrata karena Vertebrata merupakan sub konsep yang berkaitan dengan bahasan hewan yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, namun menurut hasil wawancara dengan peserta didik kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya pada sub konsep Vertebrata memiliki kesulitan dalam mengingat pengklasifikasian serta perbedaan karakteristik morfologi dan struktur masing-masing hewan Vertebrata. Proses pemahaman sub konsep Vertebrata sangat bergantung kepada pengamatan morfologi dan struktur tubuh hewan Vertebrata yang sangat sulit jika dilakukan pengamatan secara langsung yakni di lingkungan tempat hewan Vertebrata berada, karena memiliki kendala ruang dan waktu.

Berdasarkan kesulitan tersebut guru harus mencari alternatif media yang dapat memvisualisasikan sub konsep Vertebrata. Salah satu media yang dapat diterapkan oleh guru pada sub konsep Vertebrata adalah media video animasi berbasis *powtoon*. Menurut Suhendra *et.al.* (2016: 3) “Penggunaan media *powtoon* dapat memperjelas dan mempermudah dalam penyampaian konsep pelajaran yang memerlukan visualisasi”. Penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* sangat diperlukan untuk memvisualisaikan pembelajaran sub konsep Vertebrata, sehingga diharapkan peserta didik dapat

mengkonstruksikan keilmuan secara optimal yang nantinya berdampak kepada hasil belajar peserta didik yang meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. mengapa hasil belajar peserta didik khususnya pada sub konsep Vertebrata SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya kurang maksimal?;
2. apa saja kesulitan dan hambatan yang dihadapi peserta didik dalam mempelajari sub konsep Vertebrata di kelas X MIPA X SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya?;
3. bagaimana cara agar peserta didik tidak kesulitan dalam memahami sub konsep Vertebrata?;
4. media apa yang tepat dalam pembelajaran sub konsep Vertebrata di kelas X MIPA SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya?;
5. bagaimana pengaruh media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada sub konsep Vertebrata di kelas X MIPA X SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya?;
6. apakah ada peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya setelah menggunakan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon*?

Agar permasalahan tersebut dapat mencapai tujuan yang diinginkan maka penulis perlu membatasi permasalahan penelitiannya. Adapun pembatasan masalah ini adalah sebagai berikut :

1. media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah media video animasi berbasis *powtoon* dengan didukung menggunakan model pembelajaran *Discovery Learning*;
2. sub konsep yang dijadikan sebagai bahan penelitian dalam kegiatan pembelajaran adalah sub konsep Vertebrata;
3. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X MIPA SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya semester genap pada tahun ajaran 2018/2019;
4. penulis melakukan penelitian mengenai pengaruh penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik;
5. hasil belajar peserta didik yang diukur merupakan hasil dari tes tulis dengan bentuk soal pilihan ganda yang diukur pada ranah kognitif yang dibatasi jenjang mengingat (C1), memahami (C2), memakai (C3), menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5), serta pengukuran dimensi pengetahuan berupa pengetahuan faktual (K1), pengetahuan konseptual (K2); dan pengetahuan prosedural (K3).

Berdasarkan keterangan tersebut, maka penulis ingin mencoba melakukan penelitian tentang “Pengaruh Media Video Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Sub Konsep Vertebrata (Studi Eksperimen di Kelas X MIPA SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya Tahun Ajaran 2018/2019)”. Oleh karena itu, dengan menggunakan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis merumuskan masalahnya sebagai berikut: “apakah terdapat pengaruh media video animasi berbasis *Powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada sub konsep Vertebrata di kelas X MIPA SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019?”

C. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran terhadap istilah-istilah yang terkandung dalam penelitian ini, maka penulis ingin memberikan beberapa definisi operasional sebagai berikut:

1. hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mengenai proses perubahan tingkah laku setelah melakukan proses belajar. Hasil belajar peserta didik yang diukur merupakan hasil dari tes tulis dengan bentuk soal pilihan ganda yang diukur dari ranah kognitif yang dibatasi jenjang mengingat (C1), memahami (C2), memakai (C3), menganalisis (C4) dan mengevaluasi (C5), serta pengukuran dimensi pengetahuan berupa pengetahuan faktual (K1), pengetahuan konseptual (K2); dan pengetahuan prosedural (K3);
2. media animasi berbasis *powtoon* merupakan media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif media yang kreatif yang dapat memberikan kemudahan dalam pemahaman materi. Diharapkan dengan penggunaan media ini dapat meningkatkan pengetahuan kognitif peserta didik. Langkah-langkah penggunaan media video animasi berbasis

powtoon di dalam pembelajaran yang didukung dengan model *Discovery Learning* yaitu sebagai berikut:

- a. guru melakukan apersepsi, menyampaikan tujuan pembelajaran dan dilanjutkan tahap *stimulation* dengan menampilkan media video animasi berbasis *powtoon* mengenai sub konsep Vertebrata;



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 1.1
**Guru Melakukan Apersepsi dengan Media Video
Animasi Berbasis *Powtoon***

- b. guru membagikan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) disertai media video animasi berbasis *powtoon* yang dapat dilihat pada *handphone* peserta didik sebagai media yang membantu memperjelas Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) secara berkelompok;



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 1.2
**Peserta didik Mengerjakan LKPD Dibantu
 dengan Media Video Animasi Berbasis Powtoon**

- c. peserta didik mempresentasikan LKPD yang dapat dibantu dengan media video animasi berbasis *powtoon* yang sebelumnya telah dibagikan oleh guru;



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 1.3
**Peserta Didik Mempresentasikan LKPD yang Telah
 Dikerjakan**

- d. guru melakukan verifikasi terhadap diskusi dikelas dengan menggunakan media video animasi berbasis *powtoon* untuk menghindari miskonsepsi padasub konsep Vertebrata; dan



Sumber: Dokumentasi Pribadi

Gambar 1.4

Guru Melakukan Verifikasi

- e. guru bersama peserta didik menyimpulkan pembelajaran.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh media video animasi berbasis *powtoon* terhadap hasil belajar peserta didik pada sub konsep Vertebrata di kelas X MIPA SMA Negeri 1 Ciawi Kabupaten Tasikmalaya tahun ajaran 2018/2019.

E. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat khususnya dalam bidang pendidikan dan ilmu pengetahuan sebagai pengembangan penggunaan media pembelajaran yang efektif.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk membuat suatu gagasan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan kegiatan

pembelajaran peserta didik yang lebih kreatif dan efektif, sehingga peserta didik dapat lebih termotivasi dalam proses pembelajaran.

b. Bagi guru

Guru dapat menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan indikator pembelajaran yang harus dicapai. Penelitian ini dapat memberikan gambaran penggunaan media pembelajaran *powtoon*.

c. Bagi peserta didik

Peserta didik dapat menambah pengetahuan dan pemahaman pada sub konsep Vertebrata melalui penggunaan media *powtoon*, dan diharapkan dari penerapan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Bagi peneliti

Melalui penelitian ini, dapat dijadikan penambah wawasan dan pengetahuan peneliti mengenai penerapan media yang menarik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Selain itu sebagai pengembangan sub konsep Vertebrata.