

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Seiring dengan berkembangnya zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di era globalisasi yang kian hari kian menjadi semakin canggih dan modern. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mengharuskan pembaharuan secara menyeluruh dalam bidang kehidupan manusia khususnya dalam bidang pendidikan yang mutlak diperlukan untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM) yang mampu bersaing pada dunia global, secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek dalam kehidupan manusia. Salah satu aspek kehidupan manusia yang mendapatkan pengaruh dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi adalah aspek pendidikan. Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, serta pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pendidikan, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong

siswa dapat belajar secara optimal, baik di dalam belajar mandiri maupun pembelajaran di kelas<sup>1</sup>.

Manusia tidak bisa terlepas dari pendidikan. Karena pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat berpengaruh sebagai faktor penentu terhadap mutu belajar dari sumber daya manusia dalam suatu negara<sup>2</sup>. Hal ini tercantum dalam UUD 1945 bahwa pendidikan adalah salah satu upaya untuk mendidik generasi penerus bangsa agar memiliki pengetahuan yang tinggi dan meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar di sekolah khususnya dikelas. Pendidikan juga merupakan salah satu kebutuhan manusia dalam menjalani kehidupan di dunia.

الْقِيَامَةُ مَيُورُ الْجَنَّةِ عَرَفِيْدُ لَمَّا الذَّنْيَا مَنضًا عَرَبُ هِلْيُصِيْبِيَا لَا يَتَعَلَّمُ هَلَا جَلَّوْ عَزَّ الَّهْ جُ هُوَ بِهَيْبَتِ عَمِمَا  
عِلْمَاتُ عَطْمَنُ

Artinya: "Barangsiapa yang mempelajari ilmu yang dengannya dapat memperoleh keridhoan Allah SWT, (tetapi) ia tidak mempelajarinya kecuali untuk mendapatkan kesenangan duniawi, maka ia tidak akan mendapatkan harumnya surga di hari kiamat nanti," (HR Abu Daud).

Tanpa pendidikan manusia akan sulit untuk berkembang. Pada zaman sekarang peran pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas generasi muda, sehingga dalam proses

---

<sup>1</sup> Nurmala Hidayah and others, 'Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Fisika Indonesia Pengembangan Media Powtoon Berbasis Model Poblelem Based Learning Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep', 2021.

<sup>2</sup> Ega Safitri, 'Studi Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Video Animasi Powtoon', *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 1.2 (2021), 74–80.

pendidikan harus sangat diperhatikan dan dilakukan dengan berpikir yang luas agar hasil yang diinginkan dapat tercapai dengan lebih baik. Dalam proses pendidikan yang baik bisa dapat menghasilkan sumber daya manusia yang benar-benar ahli dan memiliki keterampilan yang optimal pada bidangnya. dimana sumber daya yang berpotensi itu diharapkan bisa dapat mengimbangi laju perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi pada seorang pendidik. Pendidikan tidak dapat diceraikan dari kegiatan mandiri dengan peran dan tujuan yang berbeda-beda<sup>3</sup>.

Tujuan dan fungsi pendidikan adalah untuk mengembangkan kapasitas pengetahuan dan membentuk karakter, kepribadian, dan keberadaan manusia yang bermartabat dalam kehidupan sebagai makhluk yang beragama (Ketuhanan Yang Maha Esa). Manusia yang dicita-citakan dan harus diupayakan melalui pendidikan adalah manusia yang bermoral, berilmu, berkepribadian, dan beramal bagi kepentingan manusia, masyarakat, bangsa, dan negara<sup>4</sup>.

Kepribadian ini tidak hanya mengacu pada seseorang yang cerdas saja, tetapi pintar secara akademik, dan juga baik dalam karakter. Hal ini adalah proses bimbingan secara sadar yang dimana diterapkan oleh pendidik untuk membimbing

---

<sup>3</sup> Deno Aria Handika, 'Pengelolaan Kelas, Minat Belajar, Penggunaan Handphone, Rasa Percaya Diri Dan Pola Asuh Orang Tua Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas VII SMP 3 Palembang', *Horizon*, 1.2 (2021), 420–36.

<sup>4</sup> Syafri, *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*, ed. by irfan, 1st edn (Depok: 2017, 2017).

peserta didik melalui proses perkembangan jasmani dan rohani; tujuannya adalah untuk meningkatkan karakter siswa ke tingkat yang sangat unggul<sup>5</sup>. Sebagai seorang pendidik (guru) tentunya ingin memberikan hal-hal yang terbaik untuk peserta didiknya agar peserta didiknya menjadi semangat dalam melaksanakan kegiatan belajar atau bisa memahami materi ketika belajar. Maka dari itu bisa dikatakan peran seorang pendidik (guru) dalam hal ini sangat diperlukan, karena guru yang terlibat langsung dalam meningkatkan dan mengajarkan kepada peserta didik disekolah melalui kegiatan pembelajaran. Adapun upaya yang dilakukan oleh seorang pendidik (guru) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran salah satunya yaitu dengan menggunakan media pembelajaran.

Seharusnya dengan adanya kemajuan teknologi, dan berkembangnya gadget, dan sarana teknologi lainnya yang semakin berkembang dan semakin canggih yang menjadi tuntutan dalam kehidupan manusia begitu juga dengan dunia pendidikan yang mengharuskan seorang guru untuk menciptakan hal-hal yang baru sehingga dapat meningkatkan pengetahuan dan minat belajar siswa dalam belajar didalam kelas. Selain itu guru juga di haruskan untuk membuat suasana pembelajaran menjadi nyaman, menarik dan dapat membuat media pembelajaran yang bisa mempermudah siswa untuk memahami materi yang diberikan oleh guru. dengan media pembelajaran yang menarik

---

<sup>5</sup> Nurkholis, *Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi*, 2013.

akan meningkatkan semangat belajar dan berpengaruh pada minat belajar siswa pada pembelajaran IPA.

IPA merupakan ilmu pengetahuan yang didapat dari pembelajaran tentang konsep dan fakta dari hukum alam yang biasa terjadi serta dibuktikan dengan cara ilmiah<sup>6</sup>. IPA merupakan konsep pembelajaran alam dan mempunyai hubungan yang sangat luas terkait dengan kehidupan manusia. Pembelajaran IPA sangat berperan dalam proses pendidikan, karena IPA berupaya untuk membangkitkan minat manusia dalam mengembangkan ilmu pengetahuan. Dalam pembelajaran IPA, agar pesan atau materi pembelajaran yang disampaikan guru dapat diterima oleh siswa maka diperlukan wahana penyalur pesan, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat merangsang timbulnya proses atau dialog mental pada diri siswa. Dengan kata lain terjadi komunikasi antara siswa dengan media, dan secara tidak langsung antara siswa dengan penyalur pesan (guru)<sup>7</sup>.

Pembelajaran IPA yang dilakukan oleh guru yang masih kurang bermakna bagi siswa dan cenderung hanya berpusat pada guru. Maka dari itu guru harus mampu menciptakan

---

<sup>6</sup>Ibrahim Ibrahim, Kosim Kosim, and Gunawan Gunawan, 'Pengaruh Model Pembelajaran Conceptual Understanding Procedures (CUPs) Berbantuan LKPD Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Fisika', *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 3.1 (2017), 14–23.

<sup>7</sup>Sinta Merta Sari and Ni Nyoman Ganing, 'Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Ekosistem Muatan IPA Kelas V Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4.2 (2021), 288–98.

pembelajaran IPA yang efektif dan efisien dengan menanamkan konsep pada siswa agar siswa mampu memahami dan mengingat materi yang telah diberikan guru dalam jangka waktu yang lama sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat dan tidak terjadi miskonsepsi terhadap materi yang dipelajari. hal ini diasumsikan karena masih ada keterbatasan kemampuan, waktu dalam membuat bahan ajar dan masih sulit untuk mencari bahan ajar. Media pembelajaran yang digunakan guru masih sangat minim yaitu hanya terfokus menggunakan papan tulis dan buku saja. Maka dari itu media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas minat belajar siswa dalam pembelajaran IPA di sekolah SMP Plus Ja-alHaq Kota Bengkulu. Karena pada saat proses pembelajaran media yang digunakan guru masih menggunakan media visual yaitu buku. Oleh karena itu guru dan siswa harus dapat saling berinteraksi dengan baik didalam kelas, dimana guru harus menyampaikan informasi seputar pembelajaran dengan baik dan benar kepada siswa dan siswa harus mampu memahami serta menerima informasi tentang pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan studi awal dengan metode observasi pada pembelajaran IPA di kelas VII SMP Plus Ja-alHaq Kota Bengkulu, peneliti memperoleh informasi melalui proses wawancara pada salah satu guru mata pelajaran IPA dan pengamatan proses pembelajaran di dalam kelas. Pada observasi yang peneliti laksanakan, dalam proses pembelajaran IPA

ternyata peneliti menemukan berbagai fenomena masalah yang ditemui terlihat dari sisi guru yang masih cenderung dominan menggunakan media pembelajaran tradisional seperti terfokus menggunakan buku paket dan memberikan tugas catatan saja. Guru dalam proses pembelajaran masih sangat minim berinovasi, terlihat dari guru yang masih cenderung verbal dengan menggunakan metode ceramah dan minim memanfaatkan media pembelajaran. Oleh karena itu berdampak pada aktivitas pembelajaran siswa yang masih terlihat cenderung kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas, sehingga pada saat proses pembelajaran didalam kelas menyebabkan masih ada siswa yang kurang fokus dalam belajar. Hal ini terlihat dari minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, fenomena tersebut terlihat dari masih banyaknya siswa yang mengganggu temannya dalam proses pembelajaran, siswa masih banyak bersikap acuh tak acuh pada saat guru menjelaskan materi pembelajaran, masih banyak juga siswa yang tidak mencatat apa yang telah dijelaskan oleh guru, masih kurang lengkapnya buku-buku penunjang yang dibawah oleh siswa ketika dalam proses pembelajaran, disamping itu siswa lebih senang masuk kelas sesudah guru masuk dan disamping itu juga siswa lebih senang kalau guru tidak masuk kedalam kelas atau dibilang lebih senang tidak belajar. Jadi proses pembelajaran IPA yang seperti ini ternyata masih sangat belum efektif dan masih belum dapat tercapai dengan maksimal khususnya di lingkungan-lingkungan

sekolah yang ada di Bengkulu. Hal ini terjadi karena pada saat pembelajaran IPA yang mestinya membutuhkan sebuah proses pembelajaran yang aktif, inovatif dan kontekstual, guru hanya mengandalkan satu bahan ajar saja yaitu berupa buku yang cenderung monoton dan siswa terlihat terbebani dengan tugas meringkas yang sering diberikan oleh guru. Sehingga pada akhirnya terlihat timbulnya rasa kejenuhan siswa dalam belajar dan secara teoritis dapat menyebabkan rendahnya pemahaman siswa.

Dalam pembelajaran IPA sebaiknya harus interaktif, sehingga pembelajaran IPA berkarakter *Joyfull Learning* (menyenangkan), *Curiosity* (membangkitkan rasa ingin tahu), *Challenging* (menantang), *Active Learning* (melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar) dan *Guided Discovery* (mengantar siswa ke arah penemuan) akan tercipta yang pada akhirnya akan dapat mendorong pencapaian proses belajar, hasil belajar serta produk pembelajaran lebih optimal<sup>8</sup>. Dalam menciptakan sebuah pembelajaran yang inovatif dan untuk memudahkan guru mencapai tujuan atau hasil yang optimal. Guru benar-benar harus dapat berinovasi menggunakan media-media pembelajaran yang inovatif, sehingga ada beberapa media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru sebagai alternative

---

<sup>8</sup> Robiatul Munajah, 'Penerapan Media Belajar Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Materi Penggolongan Makhluk Hidup Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Mandalasari 2 Pandeglang', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4.1 (2020), 45–56.

untuk menciptakan sebuah iklim suasana pembelajaran yang aktif adalah media pembelajaran berbasis *powtoon*.

Media pembelajaran berbasis *powtoon* merupakan salah satu media pembelajaran berupa video yang menarik dan sebagai media pembelajaran pelengkap dengan ilustrasi dan bahasa yang digunakan juga lebih komunikatif dan bersahabat. Melalui media ini diharapkan mempermudah peserta didik dalam menguasai materi pelajaran. Peserta didik dapat mempelajari materi dari video tersebut tanpa dibatasi ruang dan waktu serta dapat mengunduh *audiovisual* *powtoon* melalui fitur yang tersedia di youtube yang dapat diakses di internet baik melalui laptop, tablet maupun *smartphone*. Dengan demikian media pembelajaran *powtoon* akan memudahkan pendidik dalam menuntun pemahaman peserta didik dari nyata, ke semi nyata, lalu ke semi kontekstual, dan yang terakhir dalam bentuk kontekstual<sup>9</sup>.

Berdasarkan dari uraian penjelasan tentang media *powtoon* diatas, peneliti berasumsi bahwa media berbasis *powtoon* dapat menjadi sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan sebelumnya. Namun, untuk memperkuat dasar asumsi sebuah pengembangan media pada penelitian ini. Maka penelliti melanjutkan dengan melihat sejauh mana dibutuhkannya media pembelajaran ini nanti jika dikembangkan. Maka dari itu peneliti melanjutkan dengan

---

<sup>9</sup> Dwi Gusti Ayu, Retno Triwoelandari, and Muhammad Fahri, 'Media Pembelajaran *Powtoon* Terintegrasi Nilai-Nilai Agama Pada Pembelajaran IPA Untuk Mengembangkan Karakter', *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 9.2 (2019), 65.

menganalisis kebutuhan secara langsung kepada guru dan siswa yang ada di SMP Plus Ja-alHaq Kota Bengkulu. Analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan penyebaran angket kepada guru dan siswa. Dari hasil analisis kebutuhan itu peneliti memperoleh kesimpulan bahwa media-media pembelajaran seperti media *powtoon* ini masih sangat dibutuhkan dan diperlukan oleh guru untuk memperbaiki beberapa permasalahan-permasalahan yang sebelumnya ditemukan oleh peneliti pada saat analisis permasalahan diawal. Selain itu juga media pembelajaran berbasis *powtoon* ini bisa dapat membuat guru lebih mudah menjelaskan atau menyampaikan materi kepada siswa dan guru tidak harus terfokus pada buku dan papan tulis. Selain itu, media pembelajaran berbasis *powtoon* ini juga bisa dapat membuat siswa lebih bersemangat dan lebih aktif pada saat proses belajar di dalam kelas.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan Zee, Thamrim, dan Dyah ( 2017) penerapan media animasi audio visual menggunakan *software powtoon* untuk meningkatkan hasil belajar IPS smp negeri banda aceh, diperoleh hasil bahwa penggunaan animasi *powtoon* ini memiliki komponen-komponen yang sangat menarik dengan tujuan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini animasi berbasis *powtoon* 93,3% berhasil dalam meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar. Selain itu juga ada kelebihan-kelebihan yang

diberikan oleh media pembelajaran berbasis *powtoon* ini, maka peneliti memiliki sebuah ide untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis *powtoon* untuk pembelajaran klasifikasi makhluk hidup dengan tujuan agar dapat menjadi sebuah pembelajaran yang alternative memperbaiki permasalahan-permasalahan yang peneliti temukan sebelumnya. Namun sebelum media ini dikembangkan peneliti butuh mengkaji lebih jauh bagaimana kebutuhan guru dan siswa, jika seandainya media pembelajaran ini peneliti kembangkan<sup>10</sup>.

Dilihat dari hasil penelitian sebelumnya, media berbasis *powtoon* benar-benar dapat peneliti asumsikan dapat menjadi sebuah pilihan, untuk menghindari sebuah pembelajaran yang monoton. Media berbasis *powtoon* sangat cocok digunakan pada materi klasifikasi makhluk hidup. Karena dengan menerapkan media *powtoon* akan membuat peserta didik lebih tertarik untuk belajar, membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan semangat dalam belajar.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan untuk mengetahui media *powtoon* dalam pembelajaran IPA, maka peneliti akan membangun media pendidikan dan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup**

---

<sup>10</sup> Zee Trina, Thamrin Kamaruddin, and Dyah Rahmani Purnomowati, ‘Penerapan Media Animasi Audio Visual Menggunakan Software *Powtoon* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS SMP Negeri 16 Banda Aceh’, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Geografi*, 2.2 (2017).

## **Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas VII Di SMP Plus Ja-alHaq Kota Bengkulu”.**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang peneliti jelaskan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII?
3. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti bertujuan untuk melakukan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII

2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *powtoon* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII
3. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran berbasis *Powtoon* pada materi klasifikasi makhluk hidup untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

##### **1. Manfaat Secara Teoritis**

- a. Diharapkan hasil penelitian ini memberikan pengetahuan ilmu dalam bidang pendidikan khususnya di ilmu pengetahuan alam (IPA) dan juga bisa menjadi referensi bagi kalangan akademis dan non-akademis khususnya yang bergerak pada bidang mata pelajar IPA yang bisa membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar disekolah.
- b. Sebagai bahan bacaan atau pertimbangan bagi penulis khususnya di dunia pendidikan pada umumnya, dalam rangka penggunaan media pembelajaran *powtoon* terhadap meningkatkan minat belajar siswa.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Bagi Kepala Sekolah

Untuk dijadikan acuan agar fasilitas yang menunjang proses pembelajaran dapat lebih diperhatikan

demikian kelangsungan kegiatan proses belajar mengajar yang sekaligus dapat mencapai hasil yang optimal selama pelaksanaan pembelajaran

b. Guru

Hasil penelitian ini bagi guru dapat digunakan sebagai bahan introspeksi diri sebagai individu yang mempunyai kewajiban mencerdaskan peserta didik agar lebih memberikan dorongan kepada siswa dalam memaksimalkan proses belajar mengajar. Dan guru bisa dapat menggunakan media berbasis *powtoon* sebagai media yang menyenangkan dan dapat diterapkan dalam mata pelajaran yang lain.

c. Peserta Didik

Dapat menjadi bahan motivasi bagi peserta didik untuk lebih semangat belajar dalam mata pelajaran IPA. Selain itu peserta didik lebih mudah memahami materi dengan media yang baru, menyenangkan, dan tidak bosan dalam proses pembelajaran.

### **E. Spesifikasi produk yang dikembangkan**

Produk yang dikembangkan dalam riset pengembangan perantara pembelajaran berupa video pembelajaran berplatform *Powtoon* ini merupakan:

1. Media yang dikembangkan layak dapat digunakan sebagai pembelajaran peserta didik kelas VII untuk meningkatkan minat belajar.

2. Media *powtoon* yang dikembangkan sesuai KI, serta KD dan Indikator yang akan diajarkan pada peserta didik.
3. Media *powtoon* yang dikembangkan diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan pemahaman belajar.

#### **F. Asumsi Pengembangan**

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi:

1. Peserta didik mudah dalam menerima informasi melalui media berbasis *powtoon*.
2. Tersedianya media pembelajaran yang dapat membantu peserta didik sebagai pendukung proses pembelajaran.
3. Tersedianya media pembelajaran berbasis *powtoon* yang di desain khusus untuk peserta didik kelas VII pada mata pelajaran IPA.