

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Pembelajaran pada hakikatnya upaya untuk mengarahkan siswa ke dalam proses belajar sehingga siswa dapat memperoleh tujuan dari pembelajaran yang diharapkan. Pada pendidikan di SMA/MA terdapat mata pelajaran kimia. Ilmu kimia ini adalah ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan konsep tentang komposisi penyusunan suatu materi, struktur dan sifat materi, perubahan materi, serta dinamika dan energetika yang terlibat didalamnya.<sup>1</sup> Konsep-konsep kimia berkaitan dengan simbol-simbol dan rumus kimia yang abstrak serta perhitungan-perhitungan yang cukup rumit.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kimia di SMA Negeri 1 Gambut, beliau mengatakan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran berupa media papan tulis dan juga PPT (*power point*) yang diberikan ke siswa ketika proses pembelajaran berlangsung. Pada pembelajaran tersebut terbatasnya media pembelajaran yang digunakan sehingga siswa cenderung mengalami kesulitan memahami dalam proses kegiatan pembelajaran dimana kesulitan tersebut meliputi aktivitas belajar yang kurang aktif, sehingga mengakibatkan nilai belajar siswa rendah. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang dapat membuat

---

<sup>1</sup> Maria Aloisia Uron Leba, dkk, “ Bimbingan Belajar Kimia Bagi Siswa SMA yang Berdomisili di Penfui-Binika Kupang”, *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 4, No. 2 (2021) h.125.

proses menjadi aktif, sehingga mereka akan lebih mudah memahami materi dan hasil belajar lebih meningkat.

Salah satu cara yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran untuk media pembelajaran yang digunakan yaitu media animasi berbasis *powtoon*. Media pembelajaran adalah salah satu sarana yang digunakan untuk meningkatkan pembelajaran. Media pembelajaran juga merupakan alat bantu dalam mengarahkan pemahaman siswa terhadap pembelajaran tersebut. *Powtoon* merupakan *software* animasi berbasis web untuk membuat sebuah presentasi yang memiliki fitur animasi yang sangat menarik diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, dan efek transisi yang lebih hidup serta penggunaan *timeline* yang sangat mudah. Media animasi *powtoon* memiliki kelebihan seperti memiliki tampilan yang menarik, interaktif, praktis, dapat memberikan *feedback* serta motivasi.<sup>2</sup> Media tersebut termasuk kedalam media audia visual.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga sudah dijelaskan dalam Al-Qur'an surat Al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (١) خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٢) اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ (٣)  
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٤) عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ (٥)

Surah Al-‘Alaq ayat 1-5, menurut Tafsir Ath-Thabari, mengandung konsep perintah belajar dan mengajar yang sangat penting dalam agama Islam. Ayat-ayat ini menekankan pentingnya membaca, mencari pengetahuan, dan memperoleh

---

<sup>2</sup> Isnan Juni Budiawati, AA Sukarso, M. Yasmin, dan A. Wahab Jufri, “Penggunaan Media Animasi *Powtoon* dalam Meningkatkan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Biologi SMA”, *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol 8, No 4 (2023), h. 2412, <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i4.1707>

pemahaman yang lebih baik melalui proses pembelajaran. Allah memerintahkan manusia untuk membaca dengan nama Tuhan mereka, menunjukkan bahwa pengetahuan yang diperoleh haruslah terkait dengan kebenaran dan keimanan kepada Allah.<sup>3</sup>

Ayat di atas membuktikan bahwa penggunaan media tidak hanya dilakukan pada zaman sekarang melainkan sejak zaman Nabi Muhammad SAW. Hal ini dapat kita lihat pada kata “*bilqalam*” dalam ayat 4, yang artinya dengan perantara qalam (pena) maksud dari kata tersebut adalah Allah SWT memerintahkan Nabi Muhammad SAW untuk mengajarkan manusia dengan menggunakan pena (baca-tulis) sebagai salah satu media yang digunakan dalam pembelajaran.

Model pembelajaran yang dapat dipakai pada media animasi *powtoon* salah satunya adalah model inkuiri terbimbing. Inkuiri terbimbing merupakan model pembelajaran yang kegiatan pembelajaran melibatkan seluruh kemampuan siswa untuk menyelidiki dan memecahkan suatu masalah dengan langkah-langkah pembelajarannya berupa orientasi, merumuskan masalah, membuat hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, serta merumuskan kesimpulan.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media Animasi *Powtoon* Menggunakan Model Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit Kelas X SMA Negeri 1 Gambut”

---

<sup>3</sup> Ayilzi putri, Muhammad Alfiansyah, Siti Aisyah Panjaitan, dan Alde Rizky Pratama Siregar, “ Perintah Belajar dan Mengajar dalam Q.S Al-‘Alaq Ayat 1-5 Menurut Tafsir Ath-Thabari”, *Jurnal Kajian Pendidikan Islam dan keagamaan*, Vol. 7. No.3 (2023) h.158-167.

## **B. Definisi Operasional**

Definisi operasional yang dimaksudkan untuk menghindari kesalahpahaman dalam penafsiran istilah-istilah yang berkaitan dengan judul proposal penelitian yaitu “Pengaruh Media Animasi *Powtoon* Menggunakan Model Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Gambut” yang dijelaskan pada beberapa istilah berikut:

### **1. Media Animasi**

Media animasi merupakan media yang berisi kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga berkesan hidup serta menyimpan pesan-pesan pembelajaran. Media animasi yang dimaksud disini untuk melihat tayangan tentang materi larutan elektrolit dan nonelektrolit agar siswa lebih mudah memahami, jadi dengan menggunakan media animasi akan memudahkan proses pembelajaran berlangsung.<sup>4</sup> Media animasi yang dimaksud pada penelitian ini adalah media berupa video animasi.

### **2. *Powtoon***

*Powtoon* adalah sebuah *website* yang memungkinkan pengguna membuat video pendek menggunakan fitur-fitur, bank elemen yang tersedia yang telah dilengkapi dengan latar belakang, animasi, musik latar, dan alat peraga<sup>5</sup>. Tampilan *powtoon* mirip dengan *power point*, dan layar pengembangan yang familiar bagi

---

<sup>4</sup> Augustina Dewayanti, Hera Heru Sri Suryanti dan Anggit Grahito Wicaksono, “ Analisis Video Animasi Inovatif dalam Pembelajaran IPA Pada Masa Pandemi *COVID 19*” *Jurnal Sinektik*, Vol . 4, No.2 (2021) h. 193. <https://dx.org/10.33061/js.v4i2.6658>

<sup>5</sup>Marcelo Rioseo Frano Paukner, And Bruno Ramirez, “Incorporating *Powtoon* As Learning Activity Into a Course On Technological Innovations As Didactic Resources Forb Pedagogy Programs,” *International Journal Of Emerging Technologies In Learning (Ijet)*12.06 (2017);120.

pengguna. *Powtoon* merupakan media pembelajaran yang berupa media pembelajaran audio dan visual, dimana media pembelajaran ini lebih memudahkan kita untuk menyampaikan materi pembelajaran dan menjadikan metode pembelajaran menjadi lebih *simple*.<sup>6</sup> *Powtoon* yang diterkai penelitian ini ialah video pendek menggunakan fitur-fitur, bank elemen dilengkapi dengan animasi, musik latar, dan alat peraga terkait materi larutan elektrolit dan nonelektrolit.

### 3. Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing

Menurut Mattew “*Guided inquiry model is my be a learning model that permits stundents to move step by step from recognizing issues, characterizing hypothess, defining issues, collecting information, confirming comes about, and generalizing conclusions*”<sup>7</sup>, Marheni menjelaskan bahwa inkuiri terbimbing adalah model pembelajaran yang mengacu kegiatan peneyelidikan dan menjelaskan hubungan antara objek dan peristiwa.<sup>8</sup>

Inkuiri terbimbing yang terkait pada penelitian ini adalah model pembelajaran yang kegiatan pembelajaran mengacu kepada kegiatan penyelidikan untuk memecahkan suatu masalah dengan langkah-langkah pembelajarannya berupa orientasi, merumuskan masalah, membuat hipotesis, mengumpulkan data, menguji hipotesis, serta merumuskan kesimpulan.

---

<sup>6</sup> Edwin Nurdiansyah, Emil El Faisal, And Sulkipani, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Perkuliahan Pendidikan Kewarganegaraan,” *Jurnal Civics*, Vol 15, No. 1, 2018. <https://doi.org/10.21831/jc.v15i1.16875>

<sup>7</sup> Rama Cahyati, dan Bambang Subali, *The Differences of Analytcal Thinking Skills on Biodevirsiy Material ini Guided Inquiry Model with Conventional Class*”, *Journal of Research in Science Education*, 8, No. 1, (2022), <https://doi.org/10.29303.jppipa.v8i1.1076>.

<sup>8</sup>Edi Firmasyah, dan Bahrudin, “Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA”, *Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika dan IPA*, 2, No. 1, (2022), <https://doi.org/10.51878/science.v2i1.971>.

#### 4. Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit

Materi Larutan elektrolit dan nonelektrolit yang dimaksud dalam penelitian ini adalah materi dalam mata pelajaran kimia kelas X semester dua/genap ajaran 2023/2024 untuk dijadikan materi pada media animasi *powtoon* yang digunakan untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Materi larutan elektrolit dan nonelektrolit yang dimaksud dalam penelitian ini berisi tentang pengertian larutan elektrolit dan nonelektrolit, jenis-jenis larutan elektrolit dan nonelektrolit, sifat larutan elektrolit dan nonelektrolit dan derajat ionisasi

#### 5. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hasil yang dicapai dalam bentuk angka-angka atau skor setelah diberikan tes hasil belajar pada setiap akhir pembelajaran nilai yang diperoleh siswa menjadi acuan untuk melihat siswa dalam memahami materi pelajaran.<sup>9</sup> Tujuan dari hasil belajar adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang telah dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Hasil belajar yang jadi penilaian dalam kurikulum 2013 terdiri dari 3 aspek yaitu kognitif, efektif dan psikomotorik.<sup>10</sup>

Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif siswa untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media animasi *powtoon* dengan model inkuiri terbimbing materi larutan elektrolit dan

---

<sup>9</sup> Susy Eldila Sari, "Penggunaan Google Form Sebagai E-LKPD Pada Materi Lambang Unsur, Rumus Kimia dan Persamaan Reaksi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas X Semester Ganjil di SMKN 1 Seberida TP 2021/2022", *Jurnal ESTUPRO*, 7, no.1 (2022): 10-19, <https://www.jurnal.ugm.ac.id/index.php/ESTUPRO/article/view/888>.

<sup>10</sup> Nurul Hikmah, "Pengaruh Kompetensi guru dan pengetahuan Awal Siswa terhadap Motivasi dan Implikasinya Terhadap Hasil Belajar". *Indonesia Of Economics Education* Vol.1 No.1 (2018) h.13.

nonelektrolit. Hasil belajar kognitif tersebut dilihat dari nilai *pretest* dan *posttest* siswa.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang pada penelitian pengaruh media animasi *powtoon* menggunakan model inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar ini, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah penggunaan media animasi *powtoon* dengan model inkuiri terbimbing berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit di kelas X SMA Negeri 1 Gambut?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran kimia melalui media animasi *powtoon* dengan model inkuiri terbimbing pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit di kelas X SMA Negeri 1 Gambut?

### **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ditunjukkan untuk menjawab hal-hal yang ingin dicapai pada rumusan masalah dalam penelitian ini, sehingga tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penggunaan media animasi *powtoon* dengan model inkuiri terbimbing berpengaruh terhadap hasil belajar siswa pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit di kelas X SMA Negeri 1 Gambut.
2. Mengetahui respon siswa terhadap pelaksanaan pembelajaran kimia melalui media animasi *powtoon* pada materi larutan elektrolit dan nonelektrolit di kelas X SMA Negeri 1 Gambut.

## **E. Signifikansi Penelitian**

Signifikansi penelitian dapat diartikan sebagai dampak tercapainya tujuan pada sebuah penelitian. Penelitian yang berjudul “Pengaruh Media Animasi *Powtoon* Menggunakan Model Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit di Kelas X SMA Negeri 1 Gambut” memiliki berbagai macam manfaat yang dapat dipetik baik secara teoritis maupun praktis yang dapat dilihat sebagai berikut:

### **1. Secara Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang positif dengan menjawab permasalahan yang ada dan menambah wawasan serta menambah pilihan/ragam media pembelajaran dalam proses pelaksanaan pembelajaran kimia menggunakan menggunakan media animasi berbasis *powtoon*.

### **2. Secara Praktis**

- a) Bagi siswa, dengan adanya media pembelajaran animasi *powtoon* ini dapat dimanfaatkan sebagai pengenalan media pembelajaran yang mudah dipahami.
- b) Bagi guru, dengan adanya media pembelajaran animasi *powtoon* ini dapat memberikan pengalaman baru dan memotivasi guru dalam memilih media pembelajaran.
- c) Bagi peneliti, hasil penelitian ini dapat menjadi tolak ukur dalam rangka menindak lanjuti penelitian ini dengan ruang lingkup yang lebih luas.



## F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

**Tabel 1.1** Penelitian Terdahulu yang Relevan

No.	Nama Penulis dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Perbedaan
1.	Jurnal oleh Sri Indriyani, Van Gobel Opir Rumape, dan Suleman Duengo (2019) yang berjudul “Pengaruh Model Inkuiri Terbimbing Bervisi Sets terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit Kelas X SMA Negeri 1 Gorontalo” <sup>11</sup>	Hasil yang didapat adalah terdapat pengaruh model inkuiri terbimbing bervisi SETS terhadap keterampilan proses sains. Terlihat dari nilai rata-rata keterampilan proses sains kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen sebesar 88,00 sedangkan kelas kontrol 84,25.	Penelitian tersebut menggunakan model inkuiri terbimbing bervisi SETS sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan menggunakan media animasi berbasis <i>powtoon</i> dengan model inkuiri terbimbing.
2.	Trining Puji Astutik. (2021). Pengaruh Kemampuan Berpikir Ilmiah dalam Pembelajaran Inkuiri Terbimbing terhadap Hasil Belajar siswa. <sup>12</sup>	Berdasarkan hasil penelitian penggunaan model inkuiri terbimbing mampu meningkatkan kemampuan berpikir ilmiah pada kategori level <i>upper formal</i> , <i>low formal</i> dan <i>concrete</i> . Hasil penelitian diperoleh siswa dengan level KBI <i>upper formal</i> memiliki hasil lebih tinggi dibandingkan siswa dengan level KBI <i>low formal</i> dan <i>concrete</i> .	Pada penelitian tersebut melakukan penelitian terkait pengaruh kemampuan berpikir ilmiah dalam pembelajaran inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan terkait pengaruh media animasi berbasis <i>powtoon</i> terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik.
3.	A. Asmah Tsur (2019) yang berjudul “Penerapan Media Virtual Powtoon dengan Recitation Method Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar peserta Didik Kelas VII SMPN 16 Bulukumba” <sup>13</sup>	Berdasarkan hasil penelitian hasil belajar peserta didik yang diajar dengan media virtual <i>powtoon</i> dengan <i>recitation method</i> pada kelas VIII C adalah baik, dimana antusias peserta didik besar saat penerapan media tersebut dan hasil belajar yang didapatkan juga baik.	Pada penelitian ini mengukur hasil belajar ditinjau dari minat belajar peserta didik sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan yaitu melihat pengaruh keterampilan berpikir kritis peserta, pada penelitian tersebut sama-sama menggunakan media berbasis <i>powtoon</i> .

<sup>11</sup> Sri Indriyani Van Gobel, Opir Rumape, Suleman Duengo, “Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Bervisi Sets Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit Kelas X SMA Negeri 1 Gorontalo”, *Jambura Journal Of Educational Chemistry*, 1, no. (2019): 1-10. <https://doi.org/10.34312/jjec.v1i1.2069>.

<sup>12</sup>Trining Puji Astutik, “Pengaruh Kemampuan Berpikir Ilmiah Dalam Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa,” *Hydrogen: Jurnal Kependidikan Kimia* Vol.8, No. 2 (2021). h. 82.

<sup>13</sup> A. Asmah Tsur, “Penerapan Media Virtual *Powtoon* Dengan *Recitation Method* Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Minat Belajar Peserta Didik Kelas VIII SMPN 16 Bulukumba,” (2019). h. 95.

## G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan dugaan atau jawaban sementara terhadap permasalahan yang sedang dihadapi. Hipotesis juga merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. Hipotesis dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum berdasarkan data yang diperoleh. Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut:

$H_0$  = Tidak terdapat pengaruh media animasi *powtoon* menggunakan model inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa materi larutan elektrolit dan nonelektrolit kelas X SMA Negeri 1 Gambut.

$H_a$  = Terdapat pengaruh media animasi *powtoon* menggunakan model inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa materi larutan elektrolit dan nonelektrolit kelas X SMA Negeri 1 Gambut.

## H. Asumsi Penelitian

Peneliti memiliki asumsi dasar bahwa penggunaan media animasi *powtoon* menggunakan model inkuiri terbimbing terhadap hasil belajar siswa materi larutan elektrolit dan nonelektrolit dapat meningkatkan keterampilan kelas X SMA Negeri 1 Gambut.

## I. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian pengaruh media animasi berbasis *powtoon* terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik ini terbagi menjadi lima bab yaitu:

1. Bab ini berisi tentang pendahuluan yang terdiri dari latar belakang masalah, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi

penelitian, penelitian terdahulu yang relevan, hipotesis penelitian, asumsi penelitian, dan sistematika penulisan.

2. Bab ini merupakan kajian teori dan kerangka berpikir dengan sub bab yaitu tinjauan teoritik yang meliputi : media animasi, *powtoon*, keterampilan berpikir kritis, materi larutan elektrolit dan nonelektrolit, inkuri terbimbing dan kerangka berpikir.
3. Bab ini berisi tentang metode penelitian yang terdiri dari jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, setting penelitian, populasi, sampel, data, sumber data, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, teknik validitas dan keabsahan data.
4. Bab ini menunjukkan hasil penelitian dan pembahasan
5. Bab penutup yang terdiri dari simpulan yang menunjukkan inti dari penulisan skripsi ini dan saran sebagai penutup.