

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan pondasi utama dalam pengembangan sumber daya manusia, terutama di bidang sains dan teknologi¹. Dalam proses pembelajaran, penting bagi pendidik untuk mengembangkan media yang dapat mendukung pemahaman siswa secara mendalam. Salah satu konsep yang dapat membantu siswa memahami materi kimia yang cukup kompleks adalah pendekatan berbasis inkuiri atau penemuan yang terbimbing. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis inkuiri dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, dan minat siswa terhadap materi pelajaran². Peneliti melakukan wawancara langsung dengan guru mata pelajaran di MA Nurul Fikri Banjarbaru untuk memperoleh informasi awal terkait penggunaan media pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa sekolah tersebut belum pernah menggunakan media pembelajaran animasi berbasis inkuiri terbimbing dengan bantuan aplikasi *Powtoon*. Selain itu, peneliti juga mewawancarai salah satu siswa di sekolah yang sama, yang menyatakan bahwa proses pembelajaran masih didominasi oleh penggunaan buku dan media presentasi

¹ Dince Putri Juita et al., "Pentingnya Pengembangan Sumber Daya Manusia Pada Lembaga Pendidikan," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal* 5, no. 3 (2024): 3068–3077.

² Sri Wahyuning, "Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Inquiry Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa," no. September (2023): 277–284.

konvensional seperti *PowerPoint*. Berdasarkan keterangan siswa tersebut, materi hidrolisis garam merupakan salah satu materi yang dianggap sulit karena memuat banyak aspek perhitungan serta konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga memerlukan media yang dapat memvisualisasikan konsep secara lebih konkret dan interaktif. Selaras dengan penelitian sebelumnya bahwa banyak siswa yang kesulitan memahami konsep-konsep dasar kimia, salah satunya adalah hidrolisis garam, yang melibatkan reaksi antara garam dan air untuk membentuk larutan asam atau basa³. Oleh karena itu, dibutuhkan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan mudah diakses, seperti video animasi yang dapat memperjelas konsep-konsep abstrak.

Video animasi merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif, yang memungkinkan visualisasi konsep-konsep yang sulit dipahami dengan cara tradisional⁴. Purba, Saputra dan Andini mengemukakan bahwa penggunaan media animasi *Powtoon* dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan partisipasi siswa, serta motivasi dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan *Powtoon*, sebuah *platform* untuk membuat animasi secara mudah dan menarik, telah terbukti dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa penelitian terbaru menunjukkan bahwa penggunaan video animasi berbasis inkuiri terbimbing dapat membantu siswa tidak hanya memahami materi pelajaran, tetapi juga meningkatkan kemampuan mereka dalam merumuskan

³ Astin Lukum et al., "Identifikasi Pemahaman Konsep Siswa Pada Materi Ikatan Kimia Menggunakan Tes *Diagnostik Three Tier Multiple Choice* Di Kelas XI IPA SMA Negeri 1 Telaga Biru," *Jambura Journal of Educational Chemistry* 5, no. 1 (2023): 67–82.

⁴ Mina Listiana, Mike Herlinawati, and Muhammad Rifki Supyadi, "Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Animasi Dan Simulasi Interaktif Pada Pembelajaran IPAS," *Jurnal Lensa Pendas* 9, no. 1 (2024): 29–35.

pertanyaan dan mencari solusi secara mandiri. Misalnya, penelitian oleh Ardianti yang menguji penggunaan video animasi dalam pembelajaran kimia, menemukan bahwa siswa yang menggunakan media ini lebih mampu memahami dan mengaplikasikan konsep kimia dibandingkan dengan mereka yang menggunakan metode konvensional⁵. Hasil serupa juga ditemukan dalam penelitian yang dilakukan oleh Yunita yang menunjukkan bahwa media animasi berbasis inkuiri dapat merangsang rasa ingin tahu siswa dan mempermudah pemahaman materi yang bersifat abstrak, seperti reaksi kimia⁶.

Salah satu topik yang seringkali sulit dipahami oleh siswa adalah hidrolisis garam, sebuah reaksi yang melibatkan garam yang terlarut dalam air, yang kemudian berinteraksi dengan air membentuk larutan asam atau basa.

Al-Qur'an telah menjelaskan dalam surah Al-Furqan (25:53), Allah Swt Berfirman:

وَهُوَ الَّذِي مَرَجَ الْبَحْرَيْنِ هَذَا عَذْبٌ فُرَاتٌ وَهَذَا مِلْحٌ أُجَاجٌ وَجَعَلَ بَيْنَهُمَا بَرْزَخًا

وَحِجْرًا مَّحْجُورًا ﴿٥٣﴾

Ayat tersebut menjelaskan bahwa Allah menciptakan dua jenis air yang berdampingan: air tawar yang segar dan air asin yang pahit, serta kekuasaan Allah terhadap pencegahan kedua air tersebut bercampur. Dalam konteks pendidikan

⁵ Rika Kitri Ardianti, Darma Putra, and Dwi Gusfarenie, "Pengaruh Media Animasi Terhadap Peningkatan Aktivitas IPA Di Sekolah Menengah Pertama," *EDU-BIO Jurnal Pendidikan Biologi*–8, no. 1 (2025): 35–46.

⁶ Yunita Puspita Sari and Ifah Silfianah, "E-LKPD Interaktif Berbasis Multipel Representasi Pada Materi Laju Reaksi," *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia* 18, no. 1 (2024): 32–42.

bahwa air asin yang merupakan pembentuk garam merupakan salah satu penciptaan fenomena alam yang begitu kompleks yang bisa menjadi inspirasi dalam memahami fenomena alam lainnya termasuk hidrolisis garam.

Dalam pembelajaran kimia, sering kali siswa kesulitan untuk membayangkan dan memahami perubahan yang terjadi pada tingkat molekuler. Oleh karena itu, media animasi dapat menjadi solusi efektif dalam menyampaikan materi ini secara lebih jelas dan menarik. Menurut hasil penelitian oleh Imam Ardiansyah, penggunaan animasi dalam pembelajaran kimia dapat membantu siswa memvisualisasikan proses kimia yang kompleks, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka terhadap topik tersebut⁷. Dengan menggunakan pendekatan inkuiri terbimbing, diharapkan siswa dapat lebih aktif terlibat dalam pembelajaran dan membangun pengetahuan mereka melalui penemuan konsep secara mandiri.

Keberhasilan media animasi berbasis inkuiri dalam meningkatkan pemahaman siswa juga terkait dengan kemampuan siswa untuk mengajukan pertanyaan yang relevan dan mencari solusi melalui percakapan yang lebih terbimbing⁸. Penelitian ini, *Powtoon* sebagai alat pembuat animasi, memberikan kebebasan kepada guru untuk merancang video yang dapat mengarahkan siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Sebagai contoh, dalam penelitian oleh

⁷ Imam Ardiansyah and Oktariani Oktariani, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Kimia Berbasis *Green Chemistry*," *Journal of Research and Education Chemistry* 6, no. 1 (2024): 1.

⁸ Herfina Selva Utami, Pramudiyanti Pramudiyanti, and Bagus Hary Prakoso, "Analisis Media Animasi Berbasis Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Berpikir Kreatif," *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 12 (2023): 10787–10794.

Febriani, ditemukan bahwa siswa yang menggunakan video animasi berbasis inkuiri memiliki pemahaman yang lebih baik mengenai reaksi kimia dibandingkan dengan siswa yang hanya menggunakan buku teks⁹. Ini menunjukkan bahwa media berbasis inkuiri, terutama yang mengintegrasikan animasi, dapat membantu siswa lebih memahami proses kimia secara lebih mendalam.

Pengembangan video animasi yang berbasis inkuiri terbimbing, diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit, seperti hidrolisis garam. Selain itu, video animasi memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Dengan adanya media yang menarik, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai topik yang dibahas, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan. Seiring dengan kemajuan teknologi, pendidik diharapkan dapat terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang relevan dan efektif, serta mendukung pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif¹⁰. Al-Qur'an memberikan panduan yang relevan terkait dengan pentingnya pembelajaran dan pemahaman yang mendalam. Surah Al-Mujadilah (58:11), Allah SWT berfirman:

⁹ Sari Safitri Febriani and Syamsi Aini, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Inkuiri Terbimbing Pada Materi Ikatan Kimia Kelas X SMA/MA," *Ranah Research : Journal of Multidisciplinary Research and Development* 3, no. 4 (2021): 215–222.

¹⁰ Irika Wideasanti et al., "Pemanfaatan Sarana Multimedia Dan Media Internet Sebagai Alat Pembelajaran Yang Efektif," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2023): 1355–1370.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ

لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿١١﴾

Ayat ini menekankan pentingnya ilmu dan bagaimana orang yang berilmu akan diberikan kedudukan yang tinggi. Dalam konteks pendidikan, ini menunjukkan bahwa ilmu pengetahuan merupakan hal yang sangat dihargai dan harus terus digali dan diajarkan, termasuk melalui penggunaan media inovatif seperti video animasi untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti merancang penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran animasi berbasis inkuiri terbimbing yang dapat membantu dan menunjang pemahaman siswa. Media pembelajaran visual *Powtoon* yang dikembangkan diharapkan dapat memberikan kemudahan dalam memahami materi pada topik hidrolisis garam. Judul yang diambil oleh peneliti dalam penelitian ini adalah “***Pengembangan Media Animasi Hidrolisis Garam Berbasis Inkuiri Terbimbing Menggunakan Powtoon***”. Dengan menggunakan *Powtoon*, diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga pemahaman mereka terhadap konsep hidrolisis garam dapat lebih mendalam.

B. Istilah Penelitian

Istilah penelitian merujuk pada penjabaran konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian secara rinci agar dapat dipahami dan diukur dengan jelas. Definisi ini sangat penting untuk memastikan bahwa setiap variabel atau konsep yang digunakan dalam penelitian dapat diukur dengan cara yang konsisten dan dapat diulang oleh peneliti lain¹¹. Dalam penelitian ini, peneliti akan mendefinisikan beberapa konsep penting yang terkait dengan penelitian yang berjudul "*Pengembangan Media Animasi Hidrolisis Garam Berbasis Inkuiri Terbimbing Menggunakan Powtoon*". Penjelasan tentang pengembangan, media pembelajaran berbasis video *Powtoon*, dan materi hidrolisis garam akan disampaikan secara operasional agar tujuan penelitian ini dapat tercapai dengan jelas dan terukur.

1. Pengembangan

Pengembangan dalam penelitian ini merujuk pada penggunaan model pengembangan *Define, Design, Develop, and Disseminate* (4D) untuk merancang dan menciptakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa¹². Model ini terdiri dari empat tahap utama:

a. *Define* (Definisi):

Tahap pertama adalah menganalisis kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran. Dalam tahap ini, peneliti akan mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa dalam memahami materi hidrolisis garam dan mendefinisikan tujuan yang ingin dicapai melalui pengembangan media pembelajaran.

¹¹ Aditya Wardhana, *Operasionalisasi Variabel Dalam Penelitian Kuantitatif*, 2024.

¹² Laila Mufida, Marianus Subandowo Subandowo, and Wawan Gunawan, "Pengembangan E-Modul Kimia Pada Materi Struktur Atom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar," *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian dan Pembelajaran Informatika)* 7, no. 1 (2022): 138–146.

b. **Design (Desain):**

Setelah kebutuhan diidentifikasi, tahap berikutnya adalah merancang desain media pembelajaran. Pada tahap ini, peneliti akan membuat prototipe awal dari media video animasi *Powtoon* yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan dapat mendukung metode inkuiri terbimbing.

c. **Develop (Pengembangan):**

Tahap pengembangan meliputi pembuatan media video animasi *Powtoon* yang lengkap dengan elemen-elemen visual dan narasi yang mendukung pemahaman materi hidrolisis garam. Media yang dikembangkan akan diuji coba untuk memastikan efektivitasnya.

d. **Disseminate (Distribusi):**

Tahap terakhir adalah mendistribusikan media pembelajaran kepada siswa untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Peneliti akan melakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana media ini membantu siswa dalam memahami materi.

2. Media Pembelajaran Berbasis Video *Powtoon*

Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dan sumber belajar yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap siswa¹³. Pembelajaran pada penelitian ini akan menggunakan pendekatan berbasis teknologi dan inkuiri terbimbing, di mana siswa diajak untuk mengajukan pertanyaan dan melakukan eksplorasi untuk memahami materi. Pendekatan ini

¹³ Herdi Setiawan and Mudjiran, "Pentingnya Lingkungan Belajar Yang Kondusif Bagi Peserta Didik Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4 (2022): 7517–7522.

memungkinkan siswa tidak hanya mendengarkan informasi, tetapi juga aktif dalam proses mencari dan menemukan jawaban atas topik yang dipelajari, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Media pembelajaran berbasis video adalah sarana yang menggunakan elemen visual dan suara untuk menyampaikan materi pembelajaran¹⁴. Media ini memiliki keuntungan dalam memvisualisasikan konsep-konsep yang sulit dipahami oleh siswa, seperti reaksi kimia dalam materi hidrolisis garam. Video pembelajaran dapat memperjelas materi yang bersifat abstrak dan kompleks, sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat informasi yang disampaikan¹⁵. Penggunaan media video diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar, serta membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif. Media pembelajaran yang layak digunakan harus memenuhi dua kriteria utama yaitu: kevalidan dan juga kepraktisan. Kevalidan mencakup pada keakuratan dan kebenaran materi yang disajikan dalam media, sedangkan kepraktisan berkaitan dengan kemudahan penggunaan media yang dikembangkan dalam proses pembelajaran.

Powtoon adalah platform pembuat video animasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis video dalam penelitian ini. Dengan *Powtoon*, video animasi yang menarik dan interaktif dapat dibuat untuk menjelaskan materi kimia, khususnya hidrolisis garam. Video yang dihasilkan dapat

¹⁴ Putu Wisnu Saputra, "Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu," *Jurnal Ilmu Agama dan Budaya Hindu* 22 (2024): 159–170.

¹⁵ Nurhaya, Hamka, and Faisal, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Materi Sistem Pernapasan Manusia Untuk Kelas XI SMA," *Jurnal Biologi Edukasi Edisi* 30 (2023): 85–89.

memvisualisasikan reaksi kimia secara jelas dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, *Powtoon* mendukung pendekatan inkuiri terbimbing dengan menghadirkan elemen-elemen yang mendorong siswa untuk aktif bertanya dan mencari tahu lebih lanjut, sehingga dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap konsep yang diajarkan.

3. Inkuiri Terbimbing

Inkuiri terbimbing adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa dalam proses belajar aktif dengan guru sebagai pembimbing untuk menentukan pengetahuan melalui serangkaian pertanyaan dan kegiatan yang terstruktur. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memberikan arahan serta pertanyaan yang memicu pemikiran kritis, sementara siswa bertanggung jawab untuk menyelidiki, menganalisis, dan menarik Kesimpulan. Dalam proses belajar mengajar, penggunaan metode pembelajaran menjadi hal yang penting karena berperan dalam mempermudah penyampaian materi agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Trianti menjelaskan bahwa inkuiri merupakan pengembangan lebih lanjut dari metode *discovery* atau penemuan yang diterapkan secara lebih mendalam. Sementara itu, Sanjaya menyatakan bahwa pendekatan inkuiri lebih menekankan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis dan analitis siswa.¹⁶ Inkuiri terbimbing bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berfikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan pemahaman konsep yang lebih mendalam pada siswa.

¹⁶ Apri Damai Sagita Krissandi, *Model Pembelajaran Inovatif dan Soal Berbasis Akm Jenjang SMA*, (Yogyakarta: KANISIUS, 2022), hal 191.

4. Materi Hidrolisis Garam

Materi hidrolisis garam merujuk pada pembahasan tentang reaksi kimia antara garam yang terlarut dalam air dengan air itu sendiri, yang menghasilkan larutan asam atau basa¹⁷. Proses hidrolisis ini penting dalam kimia karena mengajarkan siswa tentang perubahan pH dalam larutan yang disebabkan oleh ion-ion yang terbentuk dari garam. Pembelajaran kimia di kelas XI MIPA, materi ini sering dianggap sulit karena melibatkan konsep-konsep kimia yang abstrak, seperti reaksi ionik dan pengaruhnya terhadap pH larutan¹⁸. Materi yang akan dibahas pada media animasi ini adalah pengertian hidrolisis garam, jenis-jenis hidrolisis garam dan perhitungan pH larutan garam. Penggunaan video animasi *Powtoon* pada materi ini diharapkan dapat disajikan dengan cara yang lebih mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, muncul beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan pengembangan media animasi *Powtoon* berbasis inkuiri terbimbing pada materi hidrolisis garam untuk siswa kelas XI MIPA ?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media animasi *Powtoon* berbasis inkuiri terbimbing pada materi hidrolisis garam untuk siswa kelas XI MIPA?

¹⁷ Habiddin Habiddin et al., "Profil Pemahaman Konsep Hidrolisis Garam: Studi Pada Siswa SMA Di Jawa Timur," *Jambura Journal of Educational Chemistry* 5, no. 1 (2023): 83–89.

¹⁸ Resti Tri Astuti, "Profil Kesulitan Belajar Peserta Didik Dalam Memahami Materi Hidrolisis Garam," *Orbital: Jurnal Pendidikan Kimia* 7, no. 2 (2023): 250–261.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan susunan latar belakang serta rumusan masalah diketahui tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui tingkat kevalidan pengembangan media animasi *Powtoon* berbasis inkuiri terbimbing pada materi hidrolisis garam untuk siswa kelas XI MIPA.
2. Mengetahui tingkat kepraktisan media animasi *Powtoon* berbasis inkuiri terbimbing pada materi hidrolisis garam untuk siswa kelas XI MIPA.

E. Signifikansi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori-teori pembelajaran, khususnya dalam konteks penggunaan media berbasis teknologi seperti video animasi dalam pembelajaran kimia. Dengan mengembangkan media animasi *Powtoon* berbasis inkuiri terbimbing, penelitian ini akan menambah wawasan tentang efektivitas media animasi dalam membantu siswa memahami konsep-konsep kimia yang sulit. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya literatur terkait pendekatan inkuiri terbimbing, yang berfokus pada peningkatan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah siswa melalui eksplorasi mandiri.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa:

- 1) **Mempermudah Pemahaman Materi yang Kompleks**

Dengan menggunakan media pembelajaran animasi *Powtoon* berbasis inkuiri terbimbing, siswa dapat lebih mudah memahami materi yang abstrak dan sulit, seperti hidrolisis garam. Visualisasi reaksi kimia yang terjadi pada tingkat molekuler membantu siswa untuk melihat proses tersebut dengan lebih jelas dan nyata.

2) Meningkatkan Minat dan Keterlibatan Siswa

Video animasi yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar. Penggunaan media ini diharapkan dapat membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, sehingga meningkatkan motivasi mereka.

3) Mendorong Pembelajaran Mandiri dan Berpikir Kritis

Dengan pendekatan inkuiri terbimbing yang diterapkan dalam media ini, siswa diajak untuk berpikir kritis, mengajukan pertanyaan, dan mengeksplorasi materi secara mandiri. Hal ini dapat mengembangkan keterampilan berpikir mereka dan membuat mereka lebih terbuka terhadap pembelajaran yang bersifat interaktif.

b. Bagi Guru:

1) Meningkatkan Kualitas Pengajaran

Penelitian ini memberikan alternatif bagi guru untuk mengimplementasikan media pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan interaktif di kelas. Dengan menggunakan *Powtoon*, guru dapat menyajikan materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif, sehingga membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep yang diajarkan.

2) Memperkaya Metode Pembelajaran

Penggunaan media animasi *Powtoon* dapat menjadi inovasi dalam pembelajaran yang lebih modern. Hal ini memberi kesempatan bagi guru untuk menerapkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi, yang sesuai dengan karakteristik siswa masa kini.

3) Meningkatkan Keterampilan Menggunakan Teknologi dalam Pengajaran

Guru-guru kimia dapat mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi sebagai alat bantu pengajaran. Ini juga dapat memotivasi guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang efektif dan menarik bagi siswa.

c. Bagi Peneliti:

1) Menambah Wawasan dan Kontribusi dalam Pengembangan Media Pembelajaran

Penelitian ini memberikan kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi, khususnya dalam pembelajaran kimia. Peneliti dapat memperdalam pengetahuan tentang penggunaan video animasi dalam pembelajaran dan memberikan bukti empiris mengenai keefektifan media ini dalam meningkatkan pemahaman siswa.

2) Sebagai Acuan untuk Penelitian Selanjutnya

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan penelitian serupa di bidang pembelajaran berbasis teknologi atau topik-topik lain yang relevan. Ini juga dapat menjadi referensi untuk penelitian

lebih lanjut tentang penggunaan pendekatan inkuiri terbimbing dalam media pembelajaran berbasis animasi.

3) Memberikan Kontribusi pada Pendidikan Berbasis Teknologi

Penelitian ini dapat menjadi sumber informasi yang berguna bagi pengembangan pendidikan berbasis teknologi, serta memberikan kontribusi pada pengembangan inovasi dalam sistem pendidikan, terutama yang melibatkan penggunaan media visual untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

d. Bagi Sekolah:

Penelitian Media animasi *Powtoon* ini dapat menjadi media pembelajaran yang efektif yang dapat digunakan di semua jenjang pendidikan dengan menyesuaikan materi dan karakteristik siswa di berbagai tingkat pendidikan.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian terdahulu memuat penelitian relevan dengan topik yang akan diteliti. Penelitian-penelitian ini akan memberikan landasan teori dan bukti empiris mengenai efektivitas media pembelajaran animasi dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dapat dilihat pada tabel 1.1.

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian yang akan dilakukan

No	Judul	Peneliti	Tahun	Perbedaan
1	Pengaruh Media Video Animasi <i>Powtoon</i> terhadap Keterampilan Proses IPA di Kelas V SDN 067774 Medan Johor T.A 2022/2023	Afrillia dan Sari	2023	Penelitian ini berfokus pada pengaruh media video animasi <i>Powtoon</i> terhadap keterampilan proses IPA, sedangkan peneliti berfokus pada pengembangan media animasi berbasis inkuiri terbimbing menggunakan <i>Powtoon</i> .

Lanjutan tabel 1.1.

2	Pengembangan Media Video Animasi <i>Powtoon</i> Materi Laju Reaksi Berbasis <i>Joyfull Learning</i> untuk meningkatkan Motivasi belajar siswa SMA	Tafani	2023	Penelitian ini berfokus dengan pengembangan media animasi <i>Powtoon</i> berbasis <i>joyfull learning</i> materi laju reaksi, sedangkan peneliti berfokus pada pengembangan media animasi hidrolisis garam berbasis inkuiri terbimbing menggunakan <i>Powtoon</i>
3	Validitas dan Praktikalitas E-Modul Berbasis Inkuiri Terbimbing Terintegrasi Laboratorium Virtual pada Materi Hidrolisis Garam Kelas XI SMA/MA.	Fadillah dan Andromeda	2020	Penelitian ini mengembangkan e-modul berbasis inkuiri terbimbing, sedangkan peneliti mengembangkan video animasi <i>Powtoon</i> berbasis inkuiri terbimbing pada materi yang sama.
4	Desain dan Uji Coba Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi <i>Powtoon</i> sebagai Sumber Belajar pada Materi Sistem Periodik.	Latifah dan Lazulva	2020	Penelitian ini menggunakan <i>Powtoon</i> pada materi sistem periodik, sedangkan peneliti mengembangkan media <i>Powtoon</i> berbasis inkuiri terbimbing untuk materi hidrolisis garam.
5	Penggunaan <i>Powtoon</i> Sebagai Solusi Media Pembelajaran Di Masa Pandemi <i>Covid-19</i> .	Zulfa Anggita	2020	Penelitian ini berfokus pada solusi media pembelajaran menggunakan <i>Powtoon</i> , sedangkan peneliti berfokus mengembangkan media <i>Powtoon</i> berbasis inkuiri terbimbing untuk materi hidrolisis garam.

G. Asumsi Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini adalah jika media animasi *Powtoon* berbasis inkuiri terbimbing dianggap layak dan praktis, maka media animasi *Powtoon* ini memiliki potensi menjadi sumber pembelajaran yang dapat digunakan secara terus menerus dalam kegiatan pembelajaran.

H. Sistematika Penelitian

BAB I PENDAHULUAN: Pada bab ini, akan dibahas mengenai latar belakang masalah yang melatarbelakangi dilakukannya penelitian ini. Bab ini juga

akan menjelaskan tentang rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian, tujuan yang ingin dicapai, serta manfaat penelitian baik secara teoritis maupun praktis. Selain itu, bab ini akan memberikan batasan masalah untuk memperjelas ruang lingkup penelitian serta definisi operasional dari variabel yang digunakan. Bab ini diakhiri dengan sistematika penulisan yang menjelaskan urutan bab-bab yang ada dalam penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA: Bab ini mengulas teori-teori dan penelitian terdahulu yang relevan dengan topik penelitian. Pada bab ini, akan dibahas mengenai konsep-konsep dasar yang terkait dengan pembelajaran inkuiri terbimbing, penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, dan peran video animasi dalam pembelajaran. Selain itu, akan dijelaskan mengenai *Powtoon* sebagai alat pembuatan video animasi dan bagaimana media ini dapat diterapkan dalam pembelajaran kimia, khususnya pada materi hidrolisis garam. Bab ini juga mencakup pembahasan tentang penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan untuk memberikan dasar teori yang kuat bagi penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN: Bab ini menjelaskan tentang desain dan pendekatan penelitian yang digunakan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model *Define, Design, Develop, and Disseminate* (4D). Pada bab ini akan dijelaskan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran menggunakan *Powtoon* berbasis inkuiri terbimbing, termasuk subjek penelitian, prosedur pengembangan, serta instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data. Selain itu, teknik analisis data yang digunakan untuk

mengevaluasi kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran juga akan dijelaskan secara rinci dalam bab ini.