

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia sedang dihadapkan dengan masalah serius dengan skala dampak yang besar, serangan wabah mematikan yakni virus corona (COVID-19/ *Coronavirus disease – 2019*). Hingga tanggal 15 juni 2020, *World Health Organization* (WHO) mencatat ada 430.241 orang yang telah meninggal dan 7.761.609 orang positif terjangkit virus mematikan ini. Di Indonesia telah terjadi 39.294 kasus dan 2.198 orang telah meninggal akibat virus ini. Semua negara sedang berperang melawan virus yang tidak diharapkan kehadirannya. hampir semua aspek kehidupan ikut terkena imbas dari virus ini, tidak terkecuali pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia dan tidak bisa terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan merupakan suatu hal yang memiliki peran yang sangat penting dalam rangka meningkatkan serta menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Pendidikan merupakan sistem terbuka, sebab tidak mungkin pendidikan dapat melaksanakan fungsinya dengan baik bila ia mengisolasi diri dengan lingkungannya. Pemerintah menegaskan bahwa pendidikan adalah menjadi tanggung jawab pemerintah sekolah. Tujuan pendidikan nasional pada hakikatnya menggambarkan karakteristik manusia Indonesia yang terdidik yang selalu meliputi dimensi karakter,kepribadian, di samping kecerdasan yang bila tercapai akan melahirkan generasi muda yang mampu mendukung terwujudnya masyarakat bangsa indonesia yang cerdas kehidupannya (Pidarta, 2009).

Pendidikan dapat dijadikan tolak ukur untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan perkembangan suatu Negara. Pada UU No 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Amatullah, 2019).

Pendidikan dimasa wabah ini harus menerima tantangan yang hebat, surat edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan selama masa darurat penyebaran Covid-19 memaksa pendidikan dilaksanakan dirumah dengan model pembelajaran dalam jaringan / Daring. Ada empat poin yang menjadi perhatian pendidikan saat dilaksanakannya model pembelajaran daring ini, yakni ; (1) belajar dari rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan, (2) Belajar dari rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemic Covid-19, (3) Aktivitas dan tugas pembelajaran belajar dari rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/fasilitas belajar di rumah, (4) Bukti atau produk aktivitas belajar dari rumah diberi umpan balik yang bersifat kualitatif dan berguna bagi guru, tanpa diharuskan member skor/ nilai kuantitatif.

Model Pembelajaran Daring menuntut guru/pendidik untuk mampu menciptakan pendidikan kecakapan hidup pada siswa/peserta didik, Menurut Undang Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan kecakapan hidup (life skill) adalah pendidikan yang memberikan kecakapan personal, kecakapan sosial, kecakapan intelektual, dan kecakapan vokasional untuk bekerja atau usaha mandiri. Menurut Mawardi, life skill atau kecakapan hidup sebagai kontinum pengetahuan dan kemampuan yang diperlukan oleh seseorang untuk berfungsi secara independen dalam kehidupan. (Mawardi, 2012).

Kecakapan hidup adalah kemampuan yang diperlukan untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan orang lain, dan masyarakat atau lingkungan dimana ia berada antara lain keterampilan mengambil keputusan, pemecahan masalah, berfikir kritis, berfikir kreatif, berkomunikasi yang efektif, membina hubungan antar pribadi, kesadaran diri, berempati, mengatasi emosi, dan mengatasi stres. (Anwar 2004). Berfikir kritis dalam hal ini merupakan salah satu poin yang menjadi fokus untuk ditingkatkan dalam kecekapan hidup, Menurut Sukmadinata, berpikir kritis adalah suatu kecakapan nalar secara teratur, kecakapan sistematis dalam menilai, memecahkan masalah, menarik keputusan, memberikan keyakinan, menganalisis asumsi, dan pencarian ilmiah (Sukmadinata, 2004)

Guru/pendidik juga harus mampu memberi bukti atau produk aktivitas belajar yang bersifat kualitatif, hal ini meminta guru harus mampu menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara baik dan mampu membuat pembelajaran yang bervariasi untuk menarik minat siswa dan terus meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, Penelitian Cambridge International melalui Global Education Census

2018 menunjukkan bahwa para siswa Indonesia sangat akrab dengan teknologi, bukan hanya dalam berinteraksi di media sosial tapi juga untuk kebutuhan pembelajaran. Hal ini mengindikasikan siswa atau peserta didik di Indonesia sudah gayut teknologi, maka dibutuhkan inovasi yang lebih oleh para pendidik untuk dapat memberikan pembelajaran yang tidak membosankan dan menarik minat belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya.

Media pembelajaran berbasis teknologi menjadi jawaban untuk membantu guru/pendidik dalam menciptakan pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa hingga dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya. Media pembelajaran adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi intruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Azhar, 2011).

Salah satu bentuk media pembelajaran yang mempunyai keunggulan dalam aspek audio dan visual adalah video pembelajaran. Melalui video pembelajaran materi disampaikan dalam bentuk cerita yang utuh. Menurut Deakin Learning Futures Teaching Development Team (2014) *Audio and video materials can be used to enhance learning resources by showing real life scenarios, explaining concepts, observing social groups, and acting as triggers for discussion. They are also able to bring experts and viewpoints to the student learning experience and are excellent at bringing subjects 'to life' to engage discussion and inspire learning.*

Dari pendapat di atas dijelaskan bahwa video pembelajaran dapat menjelaskan konsep dan sebagai pemicu diskusi antar siswa. sehingga pada saat pembelajaran memanfaatkan video terjadi interaksi antara siswa dan siswa, siswa dan guru serta

siswa dan sumber belajar. Berkaitan dengan konsep yang abstrak, maka peran video pembelajaran sangat membantu dalam mendeskripsikan secara konkret konsep tersebut melalui ilustrasi yang baik. Seiring berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, maka berkembang pula media pembelajaran yang berbasis teknologi salah satu aplikasi yang bisa dimanfaatkan dalam pengembangan video pembelajaran adalah aplikasi sparkol videoscribe.

Sparkol videoscribe merupakan sebuah media pembelajaran video animasi yang terisi dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristik yang unik, sparkol videoscribe mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara dan desain yang menarik sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Selain menggunakan desain yang telah disediakan didalam aplikasi, pengguna dapat membuat desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan kemudian diimport kedalam aplikasi tersebut. Fitur yang disediakan oleh aplikasi ini sangat beragam sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan bidang studi yang diinginkan khususnya bidang studi sains fisika.

Bidang studi sains fisika sebagai bagian dari Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan objek mata pelajaran yang menarik dan memerlukan pemahaman dasar yang kuat. Pelajaran fisika lebih memfokuskan pada kemampuan peserta didik dalam menganalisis pengetahuan yang dimiliki dengan peristiwa atau gejala alam yang ia alami dalam kehidupan sehari-hari. Kajian fisika menuntut peserta didik mampu berpikir logis, kritis, kreatif, serta dapat berargumentasi secara benar. Namun kecenderungan pembelajaran fisika pada saat ini peserta didik hanya mempelajari fisika sebagai produk, menghafalkan konsep, teori dan hukum. Peserta

didik hanya mempelajari fisika pada domain kognitif yang terendah sehingga berdampak pada hasil belajar yang diperoleh (Jayanti & Amin, 2018).

Dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru fisika SMA Negeri 1 Pekaitan, bahwa selama masa pandemi COVID-19 banyak siswa yang awalnya semangat belajar fisika mulai berkurang, banyak dari siswa yang jenuh dan bosan dengan pembelajaran yang bersifat penugasan dan pembagian modul dari google classroom. Hingga dampaknya hasil belajar fisika mereka pun ikut menurun. Rendahnya hasil belajar fisika peserta didik disebabkan karena mereka tidak dibiasakan untuk mengembangkan potensi berpikirnya. Akibatnya pengetahuan yang diperoleh hanya bersifat sementara. Potensi berpikir yang dimaksud dalam hal ini adalah berpikir kritis. Berpikir kritis memungkinkan peserta didik untuk menganalisis pikirannya dalam menentukan pilihan dan menarik kesimpulan dengan cerdas. Kemampuan berpikir kritis merupakan cara berpikir reflektif dan beralasan yang difokuskan pada pengambilan keputusan untuk memecahkan masalah (Kurniawati, 2014). Dengan demikian, proses mental ini akan memunculkan kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk dapat menguasai konsep fisika secara mendalam.

Seorang guru harus mampu memilih model, metode dan media yang tepat untuk digunakan dalam menyampaikan materi pelajaran. Dengan model, metode dan media yang tepat dalam pembelajaran fisika akan membantu meningkatkan minat peserta didik terhadap pelajaran fisika. Selain itu dapat membuat pelajaran fisika menjadi lebih menyenangkan dan mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif selama masa pandemic COVID-19.

Hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan Aan Subhan (2018) dalam penelitiannya yang berjudul Video Pembelajaran Berbasis Sparkol Videoscribe, menyatakan bahwa produk video pembelajaran yang dikembangkan termasuk kategori baik dan layak menurut penilaian para ahli. Bastiar Ismail (2016) dalam penelitiannya yang berjudul Pengembangan media video animasi berbasis Powtoon menyimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran berbasis powtoon pokok bahasan mengenal bagian hewan dan tumbuhan termasuk dalam kategori layak. Ridwan Ridwan (2020) menyimpulkan bahwa (1) pengembangan media blog berbantuan quizstar sebagai pembelajaran daring sesuai dengan prosedur pengembangan, (2) kepuasan hasil kualitas media pembelajaran rata-rata responden memberikan respon sangat baik atau setuju, serta (3) evaluasi media pembelajaran termasuk kategori efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa yakni sebesar 82,88 untuk TITL-1 dan 78,38 untuk TITL-2. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan blog berbantuan quizstar sebagai sarana pembelajaran daring untuk meningkatkan berpikir kritis siswa memperoleh hasil yang baik dan tanggapan positif serta efektif dilakukan pada siswa kelas X SMK. Dan Aliq Fiya Qumalasari (2019) bahwa penggunaan modul daring berbasis CPS merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif matematis. Modul daring berbasis CPS memberi kesempatan kepada siswa untuk belajar dan berlatih menyelesaikan soal secara mandiri melalui bahan materi yang tersaji dan soal evaluasi. Dyah Ayu Wulandari (2016) dalam penelitiannya juga menyimpulkan Media pembelajaran menggunakan sparkol videoscribe dianggap layak untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan diatas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan media berupa video pembelajaran berbasis *Sparkol*, dengan judul penelitian : **“Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Sparkol dalam Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Kurangnya minat belajar siswa pada mata pelajaran fisika
2. Pembelajaran daring yang monoton
3. Siswa bertindak pasif dalam pembelajaran fisika
4. Kemampuan berpikir kritis siswa masih rendah
5. Penggunaan media pembelajaran belum dioptimalkan

1.3. Batasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dalam pembahasan, maka peneliti perlu membuat batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- a. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dalam mengembangkan video pembelajaran
- b. Penelitian ini menerapkan model pembelajaran daring yang dapat diterapkan selama masa pandemic ataupun masa normal.
- c. Materi yang diajarkan dalam penelitian ini adalah materi semester I yaitu Gerak Lurus.

- d. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X semester I di SMA Negeri 1 Pekaitan tahun pelajaran 2020/2021.
- e. Hasil belajar yang diteliti adalah kemampuan berpikir kritis siswa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- a. Bagaimanakah pengembangan desain video pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran daring yang dapat diterapkan selama masa pandemic COVID-19 ataupun masa normal ?
- b. Bagaimanakah kelayakan video yang dikembangkan dalam pembelajaran daring yang dapat diterapkan selama masa pandemic COVID-19 ataupun masa normal?
- c. Bagaimanakah peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan video pembelajaran yang telah dikembangkan dalam pembelajaran daring yang dapat diterapkan selama masa pandemic COVID-19 ataupun masa normal ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari rumusan masalah, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

- a. Untuk menganalisis pengembangan desain video pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran daring yang dapat diterapkan selama masa pandemic COVID-19 ataupun masa normal.
- b. Untuk menganalisis kelayakan video yang dikembangkan dalam pembelajaran daring yang dapat diterapkan selama masa pandemic COVID-19 ataupun masa normal.

- c. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa menggunakan video pembelajaran yang telah dikembangkan dalam pembelajaran daring yang dapat diterapkan selama masa pandemic COVID-19 ataupun masa normal.

1.6. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari hasil penelitian adalah:

- a. Guru : dapat memperbaiki kualitas pembelajaran guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
- b. Siswa : dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis melalui kegiatan pembelajaran dengan video pembelajaran yang telah dikembangkan
- c. Sekolah : dapat memberikan sumbangan dalam hal mutu pendidikan, khususnya pada materi pembelajaran fisika.

