

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses yang harus dilakukan dari satu manusia kepada manusia lain secara terus menerus dalam mengkaji ilmu pengetahuan. Sebagai sebuah proses yang akan dilakukan maka pendidikan tersebut memerlukan media, ruang dan penataan secara tepat dan benar, agar pelaksanaan pendidikan dapat terlaksana dengan baik sesuai dengan tujuan dan kehendaknya (Siti, 2021). Pendidikan merupakan faktor yang paling penting di dalam suatu bangsa agar dapat menciptakan manusia yang baik serta berwawasan tinggi dan luas (Ary, 2016). Pandemi *Covid 19* yang melanda dunia menimbulkan dampak pada berbagai aspek kehidupan, salah satunya pada aspek pendidikan. Hal ini mengubah struktural pendidikan formal yang ada di Indonesia. Setiap sekolah, baik di desa ataupun kota mengharuskan pembelajaran yang bersifat daring atau *online*. Berubahnya pola pembelajaran pada sistem pendidikan formal, dapat memberikan dampak kepada kualitas pendidikan di Indonesia (Ina dkk, 2020).

Pemerintah sudah melaksanakan upaya guna menaikkan mutu pendidikan lewat pembaharuan kurikulum, peningkatan kualitas guru, penyediaan fasilitas serta prasarana belajar secara bertahap (Siti, F, 2016). Hal ini untuk menunjang tujuan Pembelajaran Nasional Indonesia yang tercantum dalam UU Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003, yakni untuk memajukan potensi siswa supaya jadi manusia beriman serta bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, serta jadi masyarakat negara yang demokratis, dan bertanggung jawab (Widya, 2017). Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan melalui pemanfaatan teknologi di bidang pendidikan.

Salah satu pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan bisa dilihat melalui perkembangan bahan ajar yang dikembangkan tidak cuma berbentuk

bahan cetak, tetapi juga berbentuk bahan ajar elektronik (Rizkiani, 2019). Pendidik dapat memanfaatkan teknologi dengan mengaplikasikan sebuah teknologi sebagai wadah dalam pemberian ilmu dan dapat dijadikan solusi dalam pembelajaran yang tidak dilakukan secara tatap muka. Dalam Hario, (2021) tenaga ajar dapat merancang semua bahan ajar yang diperlukan untuk disampaikan kepada siswa dibantu oleh teknologi digital, dan peserta didik berkesempatan dalam mengakses internet untuk menambah informasi terkait bahan dan materi pelajaran dan mempelajarinya. Dalam penerapan teknologi di bidang pendidikan, berfungsi sebagai multimedia untuk menyajikan pembelajaran kepada siswa. Multimedia dapat juga digunakan sebagai media pembelajaran yang berisikan gambar, foto dan video-video yang dipersiapkan dengan baik, dengan begitu peserta didik dapat berfikir dan mengamati pembelajaran secara aktif mengenai gambar atau video yang ditampilkan.

Melalui aspek – aspek tertentu, pembelajaran yang bersifat multimedia, khususnya bahan ajar berbasis video pembelajaran masih memiliki permasalahan terutama dalam pembelajaran fisika. Sebagian riset mengemukakan bahwa pemakaian bahan ajar berupa video pendidikan mempunyai banyak keunggulan. Pemakaian video pembelajaran efisien guna meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Gusmania & Dari, 2018). Video pembelajaran memberi dampak positif bagi proses kegiatan belajar mengajar peserta didik seperti demonstrasi materi, motivasi, tutorial dan efektivitas waktu (Agustini & Ngarti, 2020). Hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 11 dan 12 April 2022 di SMA Al-Ulum Terpadu Medan, peneliti mendapatkan hasil dari angket obserasi yang diberikan kepada guru, bahwa di sekolah tersebut guru belum memaksimalkan teknologi dalam mengembangkan bahan ajar untuk menunjang pembelajaran, guru masih menerapkan pembelajaran melalui bahan ajar yang bersifat konvensional. Bahan ajar yang biasa diberikan guru hanya melalui buku teks, untuk pembelajaran daring guru hanya memberikan materi atau bahan ajar melalui *power point* dan memaparkan materi hanya berdasarkan dari buku teks itu sendiri. Guru belum merancang atau mengembangkan bahan ajar yang dapat memudahkan siswa

belajar atau bahkan meningkatkan minat belajar siswa di kelas. Peneliti melakukan observasi kepada guru di sekolah tersebut melalui angket observasi tentang bagaimana keseharian guru mengajar di kelas dengan menggunakan bahan ajar yang konvensional, dan bagaimana keseharian siswa terkait bahan ajar yang guru berikan di mulai dari cara belajar, hasil belajar, dan sikap siswa di kelas. Hampir seluruh siswa yang ada di kelas memiliki masalah yang biasa guru dapatkan ketika proses belajar mengajar dilaksanakan, yakni siswa mudah atau cepat bosan saat belajar dan juga tidak jarang siswa meminta izin untuk permissi keluar dengan alasan ke toilet khususnya siswa untuk menghindari dari pembelajaran atau mengurangi rasa bosan saat belajar di kelas tersebut. Terlepas dari hal tersebut guru yang ada di sekolah tempat peneliti melakukan penelitian, tetap berusaha dengan maksimal dalam memberikan pembelajaran yang terbaik di kelas semampu dan sebisa mungkin untuk siswa agar mendapatkan pembelajaran yang baik dan benar.

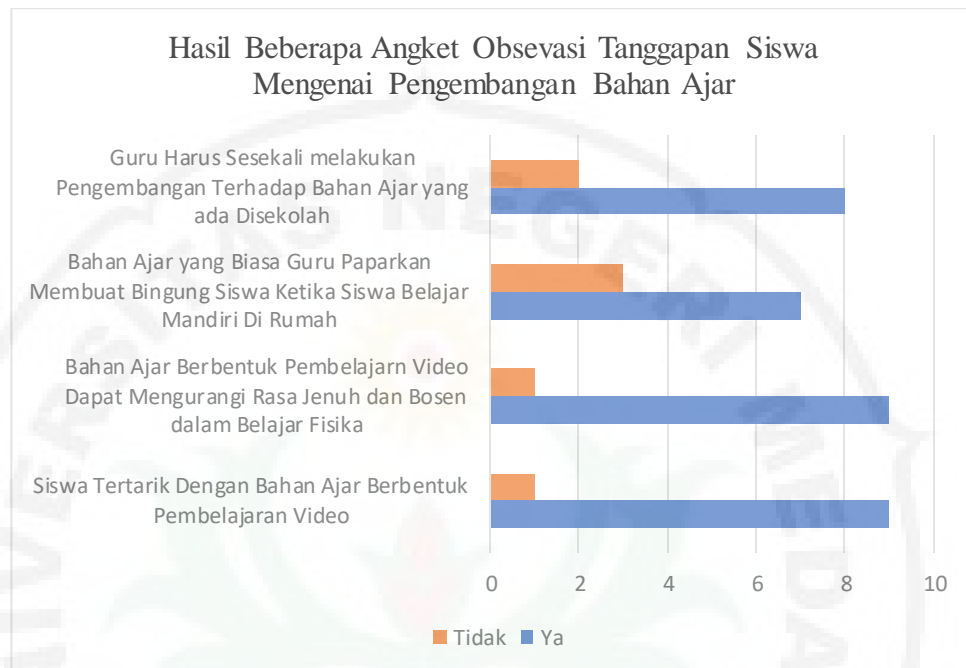
Angket observasi yang peneliti berikan juga mendeskripsikan bagaimana tanggapan guru mengenai pengembangan bahan ajar dalam menciptakan pembelajaran yang baik kepada siswa dan juga sebagai alternatif dalam mengurangi rasa bosan siswa di dalam kelas saat proses belajar mengajar. Hasil dari pendapat yang guru utarakan di dalam angket observasi menunjukkan bahwa penelitian mengenai pengembangan video pembelajaran merupakan salah satu langkah yang cocok dalam membangun pembelajaran yang baik di kelas dan juga dapat memberikan suasana belajar yang baru di kelas dan dapat mengurangi rasa bosan siswa saat belajar (Astuti dan Mustadi, 2014). Video pembelajaran dapat di rakit melalui beberapa *software*, salah satunya perangkat *Sparkol Videoscribe*. Media berupa pembelajaran video animasi yang didasarkan oleh rangkain gambar yang disusun menjadi sebuah video utuh dengan desain yang menarik sehingga proses pembelajaran dapat di nikmati oleh peserta didik (Nur A, 2019). *Videoscribe* bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan dapat mencuri perhatian peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Di dalam *sparkol vidioscribe* terdapat fitur-fitur yang sangat beragam dan

mendukung pembelajaran pada bidang ilmu fisika terutama materi gerak lurus, sehingga mampu menjadi media pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan apa yang di perlukan oleh siswa, selain menggunakan fitur-fitur yang telah disediakan didalam *software*, guru dapat membuat fitur, desain animasi, grafis, maupun gambar yang sesuai dengan kebutuhan, kemudian dimasukkan ke dalam *software* tersebut. Selain itu, pengguna juga dapat melakukan dubbing dan memasukan suara sesuai dengan kebutuhan untuk membuat video yang lebih menarik.

Hal tersebut dapat didukung oleh penelitian yang dilakukan Fadillah dan Bilda (2019) yakni media dengan video jelas lebih cenderung mudah mengingat dan memahami pelajaran karena tidak menggunakan satu jenis indera. Hasil penelitian yang dilakukan Zaenal dengan pembelajaran visual dapat menaikkan ingatan 14% menjadi 38%. Berdasarkan hasil observasi sebelumnya peneliti percaya pengembangan bahan ajar berbentuk video pembelajaran berbasis *videoscribe* ini, pembelajaran siswa di kelas akan meningkat dan siswa akan lebih giat belajar. Di dalam pembelajaran penggunaan animasi atau tampilan yang bergerak bisa mempengaruhi cara belajar peserta didik, konsep dan rumus yang terkandung dalam ilmu Fisika dapat dengan mudah dicerna oleh siswa jika konsep dan rumus tersebut dapat diproyeksikan menjadi sebuah gambar yang bergerak dan disertai dengan suara mengenai penjelasan konsep sehingga membentuk sebuah bahan ajar, sehingga dapat menjadi alternatif dari pada bahan ajar yang biasa guru paparkan seperti buku, LKS dan lain sebagainya. Azhar (2008), juga mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Peneliti juga memberikan angket kepada beberapa siswa dalam skala kecil juga memberikan pendapat mereka terkait pengembangan bahan ajar berbentuk video pembelajaran berbasis *sparkol videoscribe* dalam Tabel 1.1

Tabel 1.1 Tabel Tanggapan Siswa



Hasil dari tabel tanggapan peserta didik di atas, bahwa mereka tertarik terhadap pengembangan bahan ajar berbentuk video pembelajaran yang bisa membantu mereka dalam memahami materi pembelajaran. Dan juga tidak hanya untuk memudahkan pemahaman saja tetapi juga dibutuhkan pengembangan bahan ajar yang menyenangkan agar menghilangkan kebosanan dan kejenuhan peserta didik dalam proses pembelajaran, bahan ajar berbentuk video pembelajaran berbasis *videoscribe* diminati peserta didik walaupun secara spesifik peserta didik belum mengetahui secara detail bahan ajar tersebut.

Video animasi berbasis *videoscribe* pada pembelajaran di sekolah khususnya pada bidang ilmu Fisika pada materi Gerak Lurus ini masih sangat jarang dikembangkan oleh guru dalam pembelajaran. Sehingga peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video animasi berbasis *videoscribe* pada materi gerak lurus. Dengan Judul Penelitian **“Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Video Pembelajaran Berbasis *Videoscribe* pada Materi Gerak Lurus di SMA Al-ulum Terpadu Medan”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, penulis mengidentifikasi beberapa masalah yaitu :

1. Pembelajaran bergantung pada bahan ajar berbentuk buku teks, sehingga siswa merasa bosan dan kurang aktif di kelas.
2. Guru belum ada memulai atau mencoba mengembangkan bahan ajar yang melalui perkembangan teknologi dikelas untuk membatu memfasilitasi siswa dalam belajar.
3. Peserta didik merasa kebingungan jika belajar secara mandiri di rumah dengan menggunakan bahan ajar buku teks dari sekolah.
4. Kesulitan guru dan siswa dalam menjelaskan dan memahami materi Fisika dalam pembelajaran.

1.3. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian yang peneliti laksanakan terkait dengan pembuatan Bahan ajar berbentuk video pembelajaran pada materi Gerak Lurus dengan menggunakan model Pengembangan *ADDIE* menggunakan aplikasi *Sparkol VideoScribe* di SMA Al-Ulum Terpadu Medan.

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dijabarkan diatas, maka peneliti membatasi penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik SMA Al-ulum Terpadu Medan.
2. Bahan Ajar yang dibuat berbentuk video pembelajaran berbasis *videoscribe* pada materi Gerak Lurus.

1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka penulis merumuskan masalah yaitu :

1. Bagaimana kevalidan Bahan Ajar berbasis *Videoscribe* yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran Fisika pada materi Gerak Lurus di kelas X?
2. Bagaimana kepraktisan Bahan Ajar berbasis *Videoscribe* yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran Fisika pada materi Gerak Lurus di kelas X?
3. Bagaimana efektivitas Bahan Ajar berbasis *Videoscribe* yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran Fisika pada materi Gerak Lurus di kelas X?

1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian pengembangan video animasi berbasis *videoscribe* sebagai media pembelajaran pada materi Gerak Lurus di SMA Perguruan Islam Al-ulum Terpadu Medan yaitu :

1. Mengetahui kevalidan Bahan Ajar berbasis *Videoscribe* yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran Fisika pada materi Gerak Lurus di kelas X.
2. Mengetahui kepraktisan Bahan Ajar berbasis *Videoscribe* yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran Fisika pada materi Gerak Lurus di kelas X.
3. Mengetahui efektivitas Bahan Ajar berbasis *Videoscribe* yang dikembangkan untuk digunakan dalam pembelajaran Fisika pada materi Gerak Lurus di kelas X.

1.7. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan pengembangan media pembelajaran animasi berbasis *videoscribe* sebagai bentuk video pembelajaran pada materi Gerak Lurus sangat diharapkan untuk dapat membantu dalam proses pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Fisika agar tercipta proses pembelajaran yang menarik dan

menyenangkan sehingga dapat meningkatkan keaktifan siswa pada proses pembelajaran, karena media pembelajaran animasi berbasis *videoscribe* ini berbentuk video yang menampilkan suara, tulisan, gambar dan animasi-animasi yang mendorong peserta didik agar lebih aktif dalam pembelajaran.

