

## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Revolusi Industri saat ini telah berada di era perkembangan 5.0 sudah 77 tahun Indonesia merdeka pengelolaan Pendidikan masih menjadi tugas dan tanggungjawab bagi bangsa Indonesia. Era perkembangan digital ditandai sebagai abad globalisasi atau keterbukaan (Khoiriah, Kholiq, 2019), dimana kehidupan manusia pada abad 21 mengalami perubahan fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan abad sebelumnya. Tantangan besar yang harus dihadapi oleh para pemangku Pendidikan di tanah air yaitu masalah Pendidikan yang belum sepenuhnya optimal. Masalah Pendidikan kini yang dirasakan di zaman sekarang (Halili, 2019) yaitu, rendahnya kualitas Pendidikan pada beragam tingkat satuan Pendidikan (Eko Wahyudi *et al.*, 2022), baik formal maupun informal, dibuktikan dengan data *PISA* tentang peringkat indeks kualitas Pendidikan, dimana *PISA* merupakan survei yang dilakukan untuk melihat keterampilan literasi yakni membaca, matematika, sains dari berbagai negara.

Dari data yang dikumpulkan oleh *PISA* (*Program for International Student Assessment*), Indonesia tertinggal jauh dalam hal kualitas Pendidikan, ungkap Nadiem Makariem (Fahlevi, 2021) dalam kemampuan membaca posisi Indonesia berada pada rangking 74 dengan skor rata-rata 371. Berdasarkan data (*OECD*, 2018) di tahun 2015 Indonesia berada pada skor 397 dengan rangking 64 dari 72 negara. Pada tahun 2018 Indonesia menurut *PISA* 2018 menempatkan peringkat 72 dari 79 negara (Sriyatun, 2020) pada *OECD* (*Organisation For Economic Cooperation And Development*).

Berdasarkan 86 negara yang mengikuti survei yang diadakan *OECD* (*Organisation For Economic Cooperation And Development*) rata-rata posisi Indonesia berada di kisaran 80 besar. Jika dibandingkan dengan kemampuan para peserta didik dari Singapura dan Korea Selatan masih tertinggal jauh, faktor yang menyebabkan hal ini dapat terjadi seperti kompetensi guru yang belum optimal, perubahan kurikulum, pola pikir (*mind set*), serta pengelolaan Pendidikan dalam paradigma pembelajaran (Kemdikbud, 2019). Dalam kegiatan proses pembelajaran

peserta didik di Indonesia pada umumnya hanya menjadi objek penerima saja dan guru sebagai pusat pembelajaran, sudah tidak zaman nya model seperti ini digunakan (Siregar *et all.*, 2020). Hasil Laporan Edukasi Masyarakat di Sumatera Utara tahun 2022 mengatakan kurang dari 50% peserta didik telah mencapai batas kompetensi minimum untuk literasi dan numerasi (Pusmendik, 2022) ini tergolong rendah dan dapat dilihat bahwa peserta didik di Sumatera Utara sebagian besar belum mampu menganalisa, menerapkan konsep dalam menyelesaikan suatu masalah.

Dari hasil wawancara dengan guru bidang studi fisika di SMA Negeri 21 Medan, peneliti mendapatkan beberapa problematika meliputi, peserta didik tidak menyukai dalam belajar fisika, 75% peserta didik kurang memahami dalam orientasi kemampuan berpikir kritis dan sistematis (soal-soal yang dikembangkan dengan *HOTS*) kondisi keefektifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung juga masih minim, dengan nilai untuk mata pelajaran fisika sebesar 80. Ini dikarenakan peserta didik menganggap fisika selalu identik dengan rumus dan perhitungan tanpa adanya pendekatan secara ilmiah, Diperoleh data sebanyak 77,14% berdasarkan angket observasi dari sekolah tersebut bahwa laboratorium yang dimiliki kurang lengkap dari segi alat dan bahan, selain itu, tidak adanya petugas atau asisten laboratorium (laboran) dalam menangani manajemen waktu kegiatan praktikum.

Hasil observasi menunjukkan bahwa 82,85% peserta didik menjawab mata pelajaran fisika dirasakan sulit dan abstrak. Sebagian besar peserta didik belum dapat mengaitkan materi yang dipelajari dengan konsep yang digunakan. Responden menjawab 74,28% guru belum membuat media pembelajaran. Sumber daya pembelajaran masih terbatas pada buku paket, power point, dan LKS yang diberikan oleh sekolah tanpa pengembangan khusus dari guru fisika. Dengan demikian, peserta didik dapat belajar sendiri dengan soal latihan yang ada di buku paket.

Berdasarkan media yang digunakan pada saat proses pembelajaran di kelas, maka peserta didik memerlukan media pembelajaran yang lebih menarik agar suasana pembelajaran lebih beragam yakni dengan menggunakan media pembelajaran berorientasi *Wondershare Filmora*. Aplikasi *Wondershare Filmora* merupakan media pembelajaran yang didalamnya memuat alat/tool yang efektif digunakan untuk

menjelaskan konsep-konsep dalam pembelajaran menjadi lebih interaktif dan mudah digunakan pendidik dalam bentuk video edukasi. Salah satu keuntungan dari aplikasi *Wondershare Filmora* sudah terintegrasi dengan teknologi *AI (Artificial Intelligence)* dan memiliki fitur dan tampilan menarik yang sesuai dengan kebutuhan dan mudah untuk dipelajari.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Abidin, H., & Tahang, L., 2023) yang berjudul Pengembangan Materi Ajar Listrik Statis Interaktif Video *Wondershare Filmora* pada Siswa SMAN 1 Motui untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar diperoleh hasil 84,56% tingkat kelayakan sehingga produk ini layak digunakan, sedangkan (Sirik *et al.*, 2023) dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran dengan Bantuan Software *Wondershare Filmora* pada Materi Larutan Penyangga untuk Siswa SMA/MA diperoleh hasil ahli materi dan ahli media memiliki kategori sangat baik dengan persentase ideal 95,2% untuk materi dan 94,44% untuk media.

Dari kajian latar belakang, peneliti akan melakukan penelitian berjudul **Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berorientasi *Wondershare Filmora* Pada Materi Gelombang Bunyi Kelas XI Di SMA Negeri 21 Medan** agar sesuai dengan kebutuhan di sekolah dan hasilnya sesuai dengan yang diharapkan guru mata pelajaran fisika untuk membantu proses pembelajaran di kelas.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berikut identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Peserta didik hanyalah objek penerima selama proses pembelajaran, dan guru adalah pusat pembelajaran.
2. Sarana dan prasarana penunjang kegiatan belajar seperti Laboratorium belum sepenuhnya efektif dilakukan.
3. Peserta didik menganggap fisika selalu berupa rumus dan perhitungan tanpa adanya pendekatan secara ilmiah.
4. Belum dikembangkan Media pembelajaran berorientasi *Wondershare Filmora*.

## 1.3 Ruang Lingkup

Berikut ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berupa Media pembelajaran berorientasi *Wondershare Filmora*.
2. Penelitian dan pengembangan media pembelajaran berorientasi *Wondershare Filmora* dikembangkan pada pokok bahasan Gelombang bunyi.

#### 1.4 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran fisika yang dikembangkan digunakan untuk mengajar fisika kepada peserta didik SMA kelas XI IPA dengan bantuan aplikasi *Wondershare Filmora*.
2. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berorientasi *Wondershare Filmora*.
3. Penelitian berfokus mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif digunakan.

#### 1.5 Rumusan Masalah

Berikut rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran yang dibuat pada materi gelombang bunyi dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora*?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dibuat pada materi gelombang bunyi dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora*?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran yang dibuat pada materi gelombang bunyi dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora*?

#### 1.6 Tujuan Penelitian

Berikut tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui kevalidan pengembangan Media pembelajaran fisika berorientasi *Wondershare Filmora*
2. Mengetahui kepraktisan pengembangan Media pembelajaran fisika berorientasi *Wondershare Filmora*
3. Mengetahui keefektifan pengembangan Media pembelajaran fisika berorientasi *Wondershare Filmora*

### 1.7 Manfaat Penelitian

Berikut Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

#### 1. Bagi Peserta Didik

- a. Media pembelajaran berorientasi *Wondershare Filmora* dapat menemukan konsep fisika dan pembelajaran fisika.
- b. Media pembelajaran berorientasi *Wondershare Filmora* dapat menumbuhkan semangat, motivasi peserta didik untuk belajar.
- c. Media pembelajaran berorientasi *Wondershare Filmora* dapat memudahkan peserta didik untuk memahami konsep fisika serta dapat mengaplikasikan ilmu fisika.

#### 2. Bagi Guru Fisika

- a. Media pembelajaran berorientasi *Wondershare Filmora* mendukung guru dalam menyampaikan materi secara baik dalam menyampaikan materi pembelajaran fisika.
- b. Media pembelajaran berorientasi *Wondershare Filmora* dapat digunakan sebagai bahan ajar/sumber belajar tambahan sebagai acuan paradigma pembelajaran abad 21 yang inovatif serta menarik, efektif dan efisien.

#### 3. Bagi Sekolah

Media pembelajaran berorientasi *Wondershare Filmora* menjadi solusi pilihan alternatif sebagai media dalam meningkatkan taraf kualitas pembelajaran fisika di era modern.