

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi saat ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan potensi sumber daya manusia melalui sistem pendidikan (Ika, 2016). Pendidikan yaitu sesuatu hal yang berlangsung tak terputus dari suatu generasi ke generasi selanjutnya (Juhri, 2009). Pendidikan untuk meningkatkan kapasitas sumber daya manusia agar dapat sejalan dengan perkembangan zaman yang semakin cepat. Unsur penting dari sebuah pendidikan salah satunya adalah pendidik (Djamarah, 2010).

Kompetensi pendidik memiliki dampak yang signifikan terhadap pencapaian belajar siswa. Guru perlu mempersiapkan diri menghadapi perubahan masa depan, termasuk keahlian dalam teknologi digital dan kemampuan menyampaikan pembelajaran yang menarik untuk memastikan pemahaman yang lebih baik bagi peserta didik (Sappaile, 2017). Guru mempertimbangkan strategi untuk memastikan pembelajaran berjalan dengan efektif (Burbules et al, 2020). Guru merupakan penentu keberhasilan dalam mengembangkan teknologi dalam pembelajaran.

Teknologi dan media dalam pembelajaran dapat membentuk atmosfer pembelajaran yang kondusif, dimana peserta didik dapat berpartisipasi aktif (Haisy et al, 2015). Media pembelajaran mencakup semua peralatan fisik dan materi yang digunakan oleh pendidik dalam memfasilitasi tercapainya tujuan pembelajaran (Scanlan, 2012). Media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi, diharapkan dapat mengatasi kejenuhan siswa saat proses pembelajaran pada mata pelajaran fisika (Wardoyo, 2015).

Pada pembelajaran fisika siswa diharapkan memahami konsep-konsep fisika agar dapat menguasainya dan kemudian menerapkannya dengan baik (Husein, 2015). Konsep fisika dapat dikuasai dengan baik oleh siswa sehingga seorang guru dalam pembelajaran tidak hanya menyampaikan materi pelajaran yang sesuai dengan kurikulum, melainkan juga harus menciptakan proses belajar mengajar yang efektif (Bajongga, 2014).

Bahan ajar yang menarik perhatian, membangkitkan motivasi belajar merupakan ciri-ciri bahan ajar yang baik, ilustrasi yang menarik, kejelasan dalam penggunaan bahasa, agar bahan ajar dapat memberikan manfaat berupa keefektifan terhadap peserta didik (Gatot, 2008). Bahan ajar ialah pendukung peserta didik mandiri dalam belajar, peserta didik mudah mengakses materi pelajaran, sehingga dapat mencapai tujuan belajar (Prastowo, 2014). *Powtoon* merupakan media berbasis *Audio Visual* yang berbentuk sebuah layanan *online* yang dapat diakses langsung melalui *Google* untuk membuat video presentasi yang mempunyai fitur yang mudah dipahami. Itu fitur animasi yang dimaksud antara lain animasi, efek teks, properti, transisi, *background* yang bervariasi (Akmalia, 2021). Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis *Powtoon* layak digunakan dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan observasi yang dilakukan dengan guru fisika di SMA YPK Medan dan penyebaran angket kepada peserta didik bahwa ditemukan masalah yaitu diketahui bahwa siswa masih belum seperti yang diharapkan, hasil belajar yang diperoleh siswa masih rendah dilihat dari nilai rata-rata ulangan fisika yang masih di bawah nilai (KKM) Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 80,00, kemudian guru sering mengajar dengan mencatat, menjelaskan materi dan mengerjakan soal dalam pembelajaran fisika dengan melihat bagaimana guru menggunakan pembelajaran, dimana guru masih kurang memanfaatkan teknologi yang ada, ditemukan bahwa guru yang kurang mampu menyajikan media pembelajaran seperti audio, dan video dengan baik.

Menyikapi permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu pengembangan pembelajaran interaktif yang efektif dan efisien. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan untuk mendukung hal tersebut adalah aplikasi *Powtoon* yang dilengkapi fitur-fitur untuk pengembangan bahan ajar berbasis video *Powtoon* yang mampu membuat peserta didik tidak bosan, maka peneliti melakukan penelitian untuk mengembangkan bahan ajar berbasis video *Powtoon* pada materi gelombang bunyi di SMA YPK Medan dengan tujuan meningkatkan minat belajar siswa.

## 1.2 . Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dan hasil wawancara dengan guru fisika di SMA Yayasan Pendidikan Keluarga (YPK) Medan, maka dapat diidentifikasi masalah yang terkait dengan permasalahan yaitu :

1. Media pembelajaran yang digunakan pendidik menggunakan media yang kurang bervariasi.
2. Rendahnya minat siswa untuk belajar fisika dikarenakan metode dan media yang digunakan kurang menarik perhatian siswa.
3. Kurangnya penggunaan bahan ajar berbasis video pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran terutama pada mata pelajaran fisika yang bersifat abstrak, empiris, dan matematis.

## 1.3. Ruang Lingkup Permasalahan

Berdasarkan identifikasi di atas, maka penelitian ini terfokus pada ruang lingkup permasalahan yaitu :

1. Upaya dalam mengembangkan bahan ajar berbasis video *Powtoon*.
2. Uji validasi produk oleh ahli materi dan ahli media untuk mengetahui kelayakan bahan ajar berbasis video *Powtoon*.

## 1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup permasalahan di atas, pada penelitian ini memiliki batasan masalah sebagai berikut:

1. Peneliti membatasi penelitian pada pengembangan bahan ajar berbasis video *Powtoon*.
2. Materi yang digunakan yaitu materi gelombang bunyi.
3. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas XI SMA YPK (Yayasan Pendidikan Keluarga) Medan.

### 1.5. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka pokok permasalahan dari penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana tingkat kepraktisan bahan ajar berbasis video *Powtoon* pada materi gelombang bunyi?
2. Bagaimana tingkat kelayakan bahan ajar berbasis video *Powtoon* pada materi gelombang bunyi?
3. Bagaimana tingkat keefektivitasan bahan ajar berbasis video *Powtoon* pada materi gelombang bunyi?

### 1.6. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar berbasis video *Powtoon* pada materi gelombang bunyi.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan bahan ajar berbasis video *Powtoon* pada materi gelombang bunyi.
3. Untuk mengetahui tingkat keefektivitasan bahan ajar berbasis video *Powtoon* pada materi gelombang bunyi.

### 1.7. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan umum serta meningkatkan cara penelitian dan pembacaan mengenai pengembangan bahan ajar berbasis video *Powtoon*.

## 2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi para guru fisika untuk mendesain konsep pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis video sebagai media dalam proses belajar mengajar pelajaran fisika. Sebagai bahan pertimbangan, referensi atau masukan bagi peneliti lain yang berkaitan dengan penelitian yang bersifat mengembangkan bahan ajar berbasis video *Powtoon* pada materi gelombang bunyi.

