

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Proses belajar mengajar, yang terdiri dari berbagai interaksi komunikatif antara siswa dan guru, merupakan bagian integral dari pendidikan (Nugroho et al., 2017). Tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk menciptakan generasi bangsa yang berpengetahuan, berkarakter, dan bermoral. Untuk meningkatkan kualitas dan jumlah pendidikan di Indonesia, berbagai perubahan dilakukan dalam bidang pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan inovasi dalam kurikulum, metode pembelajaran baru, dan peningkatan fasilitas sekolah.

Guru diharapkan untuk mengembangkan metode pembelajaran yang inovatif yang mendorong siswa untuk belajar secara efektif baik di kelas maupun secara mandiri di rumah untuk meningkatkan proses belajar mengajar. Namun berdasarkan pernyataan (Assyifa, 2022), masalah inovasi dalam pendidikan yakni: (a) kualitas, kurangnya jumlah pendidik serta dana terkait fasilitas; (b) kuantitas, kurangnya pemerataan kesempatan untuk belajar; (c) keefektifan, waktu yang sedikit; (d) relevansi, belum sesuai antara materi Pendidikan kurikulum. Hal tersebut menjadi permasalahan dalam peningkatan kualitas pendidikan.

Harapan adalah bahwa ilmu pengetahuan dan teknologi pendidikan dapat mengikuti perkembangan zaman yang cepat saat ini sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Dengan menggunakan teknologi canggih, proses pembelajaran akan menjadi lebih efisien. Siswa akan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar jika media pembelajaran digunakan. Menurut (Munadi, 2013), media pembelajaran adalah apa pun yang digunakan untuk dengan terencana menyampaikan pesan dari sumber lain dan menciptakan lingkungan belajar yang efektif.

Media sangat penting untuk proses pembelajaran dan membantu siswa memperoleh informasi. Sesuai dengan pernyataan (Gerlach & Ely, 1971), bahwa media adalah segala sesuatu atau bahan yang memiliki kemampuan untuk membuat lingkungan yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan dan

keterampilan. Apalagi di masa berkembang pesatnya teknologi saat ini, sebuah pembelajaran akan lebih efektif jika dikolaborasikan dengan media-media yang menggunakan teknologi canggih. Karena materi yang diajarkan lebih menarik dan tidak monoton, ini akan meningkatkan minat siswa selain mempermudah proses belajar. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian penting dari proses pendidikan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Akan tetapi, dibalik semua keuntungan dan keunggulan penggunaan media yang menggunakan teknologi canggih saat ini, terdapat banyak tantangan dan rintangan dalam merealisasikannya. Hal tersebut tidaklah mudah untuk dilakukan oleh seorang guru, terlebih lagi guru yang sudah cukup berumur yang sudah tidak terlalu bersemangat lagi mengikuti perkembangan teknologi saat ini. Hal tersebut menyebabkan proses pembelajaran di kelas masih cenderung monoton menggunakan buku dan masih menggunakan metode lama. Selain meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat media pembelajaran, guru harus dapat menggunakan peralatan yang ada di sekolah (Arsyad, 2009).

Salah satu cara untuk menangani masalah tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Menurut (Muhson, 2010), Penggunaan teknologi dalam media pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar Fisika. Ini karena siswa cenderung lebih termotivasi saat menggunakan teknologi, yang pada gilirannya akan meningkatkan efisiensi dan efektivitas proses belajar. Seperti yang kita ketahui di zaman sekarang, setiap siswa pasti sudah mengenal dunia teknologi. Maka dari itu akan lebih menyenangkan bagi siswa apabila kegiatan belajar disekolah dihubungkan dengan teknologi yang tengah berkembang saat ini.

Sebagai hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru fisika MAN 1 Medan, peneliti menemukan bahwa sekolah tersebut memiliki peralatan dan perlengkapan yang memadai, seperti LCD proyektor. Namun, alat tersebut digunakan secara tidak efektif atau tidak cukup. Sekolah tersebut masih kekurangan bahan ajar berbasis *virtual*. Selama proses pembelajaran, bahan pelajaran masih berupa media fisik, seperti buku. Pembelajaran terjadi melalui interaksi tanya jawab aktif antara siswa. Ini disebabkan oleh fakta bahwa pendidik belum menemukan

cara menggunakan bahan pembelajaran digital secara efektif dalam proses mengajar.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan pada peserta didik MAN 1 Medan, peneliti mendapat informasi bahwa mereka setuju pembelajaran Fisika akan lebih menarik apabila menggunakan bahan ajar *virtual* berbasis video. Hal tersebut akan memudahkan siswa dalam memahami konsep Fisika serta menimbulkan ketertarikan siswa untuk mengenal Fisika lebih dalam.

*Sparkol Videoscribe* adalah contoh teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Ini digunakan untuk menyampaikan materi Fisika melalui video animasi yang menarik dan menggambarkan konsep Fisika dengan cara visual. *Sparkol Videoscribe* adalah media berbasis video animasi yang terdiri dari serangkaian gambar yang digabungkan menjadi video dengan desain yang menarik, yang disajikan dengan cara yang inovatif dan menghibur (Nur, 2019).

Hal ini didukung oleh hasil penelitian yang telah dilakukan (Fadillah & Bilda, 2019) yakni karena melibatkan lebih dari satu indera, media video membantu siswa mengingat dan memahami pelajaran dengan lebih baik. Berdasarkan temuan sebelumnya, peneliti percaya bahwa membuat materi pembelajaran berupa video dengan menggunakan *Videoscribe* ini akan efektif untuk digunakan selama proses pembelajaran dan dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar lebih banyak lagi.

Media pembelajaran ini juga akan lebih bagus dengan cara mengolaborasikannya dengan model *Flipped Learning*. *Flipped learning* adalah pendekatan pembelajaran di mana siswa berperan utama. Siswa menerima pelajaran dalam bentuk bacaan atau video untuk dipelajari di rumah sementara kegiatan pemecahan masalah dilakukan secara aktif di kelas (Asiksoy & Ozdamli, 2016). Pendekatan *Flipped Learning* menggunakan bacaan atau video sebagai sumber informasi yang dipelajari siswa sebelum pertemuan tatap muka di kelas. Ini berbeda dengan pendekatan pembelajaran tradisional, di mana guru memberikan penjelasan langsung kepada siswa. Ini memungkinkan pertemuan tatap muka difokuskan pada penyelesaian masalah dan diskusi. Maka dari itu metode pembelajaran ini juga disebut sebagai metode pembelajaran yang dibalik. Penggunaan metode *Flipped*

*Learning* ini akan lebih menghemat waktu serta akan menjadikan kegiatan diskusi dan pemecahan masalah akan efektif dan efisien.

Menurut temuan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh (Jannah et al., 2019) tentang Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Sparkol Videoscribe* dianggap efektif untuk pembelajaran di kelas. Tanggapan positif siswa menunjukkan bahwa *videoscribe* adalah alat pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Studi tambahan yang telah dilakukan sebelumnya oleh (Kusumawardhani et al., 2022) tentang pengembangan media pembelajaran Fisika menggunakan *Sparkol Videoscribe* materi Fluida Dinamis dengan rata-rata validasi 88,5% dari ahli dan pengguna, penilaian ini dianggap valid dan sesuai untuk diterapkan dalam pembelajaran fisik.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengusulkan *Sparkol Videoscribe* sebagai alat pembelajaran. Media ini akan menjelaskan konsep-konsep Fisika dengan menarik dan menyertakan ilustrasi dari kehidupan sehari-hari. Desain inovatif, gambar pendukung, dan rekaman suara akan menjadikan konten lebih menarik. Hal ini akan membantu pendidik menggunakan materi pembelajaran digital yang menarik dan sesuai dengan kemajuan teknologi saat ini.

Dari penjelasan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian. **“Pengembangan Media Pembelajaran *Videoscribe* dengan Desain *Flipped Learning* pada Materi Sumber Energi di MAN”.**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Peneliti dapat mengidentifikasi masalah dengan mempertimbangkan konteks masalah yang telah diuraikan sebagai berikut:

1. Ketersediaan bahan ajar berbasis *virtual* di MAN 1 Medan masih belum memadai.
2. Guru belum mulai menggunakan teknologi kelas terbaru untuk membantu siswa belajar.
3. Pembelajaran Kurikulum Merdeka menuntut guru untuk menciptakan inovasi pembelajaran yang mana hal tersebut membutuhkan bahan ajar dan media yang tepat.

### 1.3 Ruang Lingkup

Aplikasi *Sparkol Videoscribe* digunakan untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk video. Media pembelajaran yang dibuat hanya mengkaji salah satu topik materi Fisika yakni Energi.

### 1.4 Batasan Masalah

Dari analisis masalah yang telah dilakukan, peneliti mempersempit lingkup penelitian menjadi berikut:

1. Bahan ajar *virtual* atau media pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi *Sparkol Videoscribe* dan didesain sedemikian rupa agar cocok dengan model *Flipped Learning*.
2. Media pembelajaran yang dibuat hanya membahas topik materi Energi di MAN 1 Medan.
3. Media pembelajaran yang dibuat bertujuan sebagai perbandingan untuk guru sendiri.

### 1.5 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan konteks yang telah diuraikan, masalah dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran *videoscribe* pada materi Energi jika digunakan dalam proses pembelajaran di MAN 1 Medan?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran *videoscribe* pada materi Energi jika digunakan dalam proses pembelajaran di MAN 1 Medan?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran *videoscribe* pada materi Energi jika digunakan dalam proses belajar mengajar di MAN 1 Medan?

## 1.6 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk menganalisis tingkat kevalidan sebuah media pembelajaran *videoscribe* pada materi Energi di MAN 1 Medan.
2. Untuk menganalisis tingkat kepraktisan sebuah media pembelajaran *videoscribe* pada materi Energi di MAN 1 Medan.
3. Untuk menganalisis tingkat keefektifan sebuah media pembelajaran *videoscribe* pada materi Energi di MAN 1 Medan.

## 1.7 Manfaat Penelitian

Berdasarkan temuan penelitian, penulis berharap dapat memberikan kontribusi yang signifikan. Keuntungan yang diharapkan mencakup:

1. Manfaat teoritis

Menggunakan program *Sparkol Videoscribe*, peneliti dapat meningkatkan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Manfaat bagi siswa:

- 1) Siswa lebih aktif di kelas..
- 2) Daya nalar siswa lebih dapat terfokus.
- 3) Merangsang minat belajar siswa untuk memahami konsep Fisika.

- b. Manfaat bagi guru

- 1) Guru merasa terbantu saat menyampaikan materi pembelajaran.
- 2) Meningkatkan pemahaman guru tentang cara menggunakan media pembelajaran untuk meningkatkan proses belajar mengajar di dalam kelas.
- 3) Memotivasi guru untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Ini juga akan membantu meningkatkan profesionalisme guru dan anggota staf pendidikan lainnya.