

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang cukup besar di semua bidang kehidupan manusia sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari pendewasaan manusia, tentunya pendidikan telah memberikan kontribusi yang signifikan bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun disisi lain pendidikan juga perlu memanfaatkan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga mampu mencapai tujuannya secara efektif dan efisien (Rezeki & Ishafit, 2017). Di era globalisasi ini penggunaan dan pemilihan media pembelajaran serta media aktif yang tepat dalam proses pembelajaran akan sangat mempengaruhi proses pembelajaran itu sendiri (Lalian, 2018). Pembelajaran yang diterapkan pada era globalisasi seperti sekarang ini, yaitu pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik atau *student centered* (Wijaya et al, 2016). Namun, masalah yang biasa dihadapi siswa dalam proses pembelajaran adalah pemahaman dan respon mereka terhadap materi yang diberikan oleh guru. Hal ini dikarenakan guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu memilih metode yang benar dan bijak untuk proses pembelajaran. Metode yang dipilih harus dapat meningkatkan minat belajar dan kemandirian belajar siswa, sehingga proses pembelajaran bermakna dan dapat mencapai hasil belajar siswa dengan sebaik-baiknya (Lestari, 2017).

Flipped classroom adalah ruang persiapan verbal yang dapat merangsang motivasi siswa, dan lebih dari itu mendorong mereka untuk bersiap sebelum kelas dan keterlibatannya di dalam kelas (Latif et al, 2017). *Flipped classroom* adalah pembelajaran yang aktif, dengan pendekatan *student-centered* yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran selama dikelas (Aşiksoy et al, 2016). Pendekatan *flipped classroom* ini merupakan teknologi pendukung ilmu pedagogi yang

memiliki dua komponen yaitu menggunakan komputer sebagai pembelajaran langsung di luar kelas melalui video pembelajaran dan kegiatan pembelajaran interaktif di dalam kelas (Lo Chung et al, 2017). Oleh karena itu, untuk mendukung pembelajaran *flipped classroom*, Dapat digunakan media pembelajaran berupa media audiovisual. Media audiovisual adalah media dengan unsur suara dan gambar (Djamarah & Zain, 2013). Video pembelajaran merupakan suatu bentuk media pembelajaran audiovisual. Media ini dapat memberikan pengalaman belajar lebih baik karena akan ada beberapa indra bekerja (Nurainun & Saehana, 2019). Pembelajaran video dianggap mampu menunjukkan konsep dengan benar dan bisa menunjukkan pembelajaran agar dapat sistematis merangsang motivasi belajar siswa, dan dapat meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, kelebihan video pembelajaran, yaitu menyampaikan informasi yang dapat diterima oleh siswa, bagus untuk menjelaskan sebuah proses tertentu, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, bisa lebih realistis, materi dapat diulang dan warna yang digunakan dalam video dapat disesuaikan dengan kebutuhan, dan dapat memberikan kesan yang mendalam yang mampu mempengaruhi sikap siswa (Aca & Sulisworo, 2020).

Keunggulan penggunaan media pembelajaran berupa video adalah untuk menarik minat belajar siswa dan membuat siswa merasa rileks dalam belajar. Selain itu dengan menampilkan video pembelajaran akan lebih efektif dari segi ruang, waktu, dan pesan, sehingga pengajar dapat melanjutkan pembelajaran dengan menyampaikan materi yang belum dipahami atau berdiskusi tentang video yang telah ditampilkan (Khairani et al, 2019). Salah satu jenis video yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah video berbasis animasi yang dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan inovatif. Sebuah *software* presentasi video berbasis animasi yang dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran adalah *powtoon*. Namun *powtoon* masih jarang digunakan oleh para pendidik Indonesia untuk membuat media pembelajaran sendiri, karena mereka memilih media yang sudah ada daripada membuat media

sendiri (Bakri et al, 2019). *Powtoon* merupakan *software* presentasi video berbasis animasi yang pengoperasiannya cukup mudah dan video yang dihasilkan lebih menarik.

Berdasarkan uraian diatas, pemilihan topik penelitian ini juga didukung oleh hasil dari analisa kebutuhan penelitian yang peneliti lakukan melalui penyebaran angket kepada siswa kelas XI Sekolah Menengah Atas di salah satu kota Jakarta, sehingga di dapatkan data-data sebagai berikut:



Gambar 1.1 Ketertarikan Penggunaan Media Pembelajaran dalam Bentuk Video

Berdasarkan nilai persentase dari jawaban dan pertanyaan di atas menyatakan bahwa 89,3% tertarik untuk belajar fisika menggunakan media pembelajaran dalam bentuk video dan 10,7% tidak tertarik. Angket tersebut diisi oleh 30 partisipan.



Gambar 1.2 Pernyataan Peserta Didik tentang Penggunaan Media Pembelajaran dalam Bentuk Video

Berdasarkan nilai persentase dari jawaban dan pertanyaan di atas menyatakan bahwa 85,7% menyatakan bahwa belajar fisika menggunakan media pembelajaran dalam bentuk video membantu dalam memahami materi dan sebanyak 14,3% menyatakan sebaliknya.



Gambar 1.3 Pernyataan Peserta Didik Tentang Video Animasi

Berdasarkan nilai persentase dari jawaban dan pertanyaan di atas menyatakan bahwa 92,9% menyatakan bahwa peserta didik (partisipan) menyukai video pembelajaran dengan bentuk video animasi dan sebanyak 7,1% menyatakan sebaliknya.



Gambar 1.4 Ketertarikan Peserta didik Menggunakan Powtoon

Berdasarkan nilai persentase dari jawaban dan pertanyaan di atas menyatakan bahwa 75% tertarik untuk belajar fisika menggunakan media pembelajaran dalam bentuk video berbasis *powtoon* dan sebanyak 25%

menyatakan tidak tertarik. Dalam hasil analisis kebutuhan juga didapat bahwa banyak siswa yang memilih materi elastisitas untuk dibuatkan media pembelajaran berupa video animasi, alasannya karena dengan media pembelajaran berupa video animasi diharapkan bisa memudahkan mereka dalam mempelajari dan memahami materinya.

Berdasarkan hasil yang telah dipaparkan diatas, maka bisa disimpulkan bahwa peserta didik tertarik dalam penggunaan media pembelajaran dalam bentuk video. Salah satu media pembelajaran yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran adalah media pembelajaran berbentuk video animasi berbasis *powtoon* dengan materi elastisitas.

Penelitian tentang pengembangan video pembelajaran berbasis *powtoon* untuk mendukung pembelajaran *flipped classroom* pernah dilakukan oleh Khusnul Basriyah, Dwi Sulisworo pada 2018 dengan jurnal berjudul “Pengembangan Video Animasi Berbasis *Powtoon* untuk Model Pembelajaran *Flipped Classroom* Pada Materi Termodinamika”. Kemudian Rosa Herawati, Dwi Sulisworo, Suritno Fayanto pada 2019 juga melakukan penelitian dalam jurnal yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran pada Topik Usaha dan Energi berbasis *Powtoon* untuk Mendukung Pembelajaran *Flipped Classroom*”, Keduanya menunjukkan bahwa *software powtoon* mendapatkan respon baik dari peserta didik serta layak dimanfaatkan dan digunakan untuk pembuatan media pembelajaran yang inovatif dan menarik.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu maka peneliti melakukan pengembangan video pembelajaran berbasis *powtoon* dengan pendekatan *flipped classroom* dengan keterbaruan judul pada materi elastisitas. Maka peneliti tertarik melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* dengan Pendekatan *Flipped Classroom* pada Materi Elastisitas”**.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan uraian di atas maka penelitian ini akan difokuskan pada pembuatan video pembelajaran berbasis *powtoon* dengan pendekatan *flipped classroom* pada materi elastisitas yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian, maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah video pembelajaran berbasis *powtoon* dengan pendekatan *flipped classroom* pada materi elastisitas layak digunakan sebagai media pembelajaran?”.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Ada beberapa manfaat yang peneliti harapkan dari penelitian ini, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pembuatan video pembelajaran yang menarik dan inovatif untuk mendukung pembelajaran fisika.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, seperti :

a. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi fisika terkhusus materi elastisitas serta menjadikan pembelajaran fisika lebih menarik.

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran fisika terkhusus materi elastisitas melalui video pembelajaran berbasis *powtoon*.

c. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan wawasan tentang pembuatan video pembelajaran berbasis *powtoon* yang sesuai dan dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran fisika.

