

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini seluruh dunia sedang dihebohkan dengan adanya pandemi Covid-19, termasuk di antaranya Indonesia. Pandemi Covid-19 tidak hanya berdampak pada lingkup kesehatan, tetapi berdampak juga pada lingkup pendidikan, yang mana saat ini pemerintah memberlakukan sistem pembelajaran jarak jauh kepada seluruh jenjang satuan pendidikan. Pembelajaran jarak jauh merupakan pembelajaran di mana siswa dan pengajar tidak selalu hadir secara fisik dan secara bersamaan di sekolah. Pelaksanaannya dapat sepenuhnya tatap maya (*hybrid*) atau campuran tatap maya dengan tatap muka (*blended*) (Setiawan, 2020).

Pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan dengan beberapa tipe sarana pembelajaran, di antaranya menggunakan modul atau versi cetak dari materi pembelajaran atau bahan ajar yang dapat diakses memanfaatkan teknologi yaitu jaringan internet. Namun, dikarenakan kebutuhan akan keamanan pada aspek kesehatan, pembelajaran jarak jauh dilakukan dengan menggunakan jaringan internet (Setiawan, 2020).

Dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh tentunya dibutuhkan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun audiovisual atau segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, merangsang pemikiran, perasaan, minat dan perhatian peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik (Rohani, 2019). Salah satu hal yang penting dalam proses pembelajaran adalah bahan ajar. Bahan ajar dibuat untuk dapat mentransfer pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat dan kemauan peserta didik untuk belajar (Serevina et al., 2018). Menurut Hamalik (Arsyad, 2014), media pembelajaran dapat meningkatkan semangat dan minat peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran dengan menggunakan media dapat membantu peserta didik untuk memahami

materi pembelajaran dengan lebih baik, mengemukakan data yang menarik dan terpercaya, dan memudahkan untuk menafsirkan data. Peserta didik yang menggunakan media pembelajaran ketika belajar, akan lebih tertarik untuk belajar dibandingkan peserta didik yang hanya mendengarkan penjelasan guru ketika belajar. Pengembangan media pembelajaran dinilai bermanfaat untuk menambah referensi guru sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan lebih baik (Serevina et al., 2021).

Dalam mengembangkan media pembelajaran, guru dapat memanfaatkan perkembangan teknologi yang sudah ada dengan semaksimal mungkin sehingga dapat tercipta media pembelajaran yang tidak monoton. Terdapat beberapa media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi saat ini, di antaranya adalah media pembelajaran berupa permainan, video, *e*-modul, aplikasi, dan lainnya. Salah satu bahan ajar yang mudah diakses dan dapat digunakan dalam pembelajaran jarak jauh adalah video. Video merupakan media berbentuk audiovisual yang dapat memberikan informasi berupa tulisan, suara, dan gambar bergerak. Dengan keunggulannya sebagai media berbentuk audiovisual, video dapat memperlihatkan suatu objek, tempat, ataupun peristiwa (Pangestu et al., 2019).

Fisika merupakan bagian dari sains yang mempunyai peran penting dalam kehidupan, karena terdapat banyak fenomena Fisika yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Fisika juga merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang disukai oleh peserta didik (Santosa & Kustijono, 2015). Karena Fisika bukan hanya sekadar tahu Matematika, tetapi peserta didik diharapkan memahami konsep-konsepnya, permasalahannya, serta mampu menyelesaikannya secara matematis (Sugiharti, 2005). Menurut Prabu dan Markus (Aththibby, 2014), menggunakan media audiovisual dalam proses pembelajaran Fisika dapat menguraikan materi Fisika yang bersifat abstrak dan konkret.

Sebelum memulai penelitian, dilakukan analisis kebutuhan awal terhadap peserta didik yang bertujuan untuk menemukan dan menentukan permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran Fisika selama pembelajaran jarak jauh. Adapun yang dilakukan pada tahap ini adalah dengan menyebarkan angket

kuesioner berupa *Google Form* kepada 64 peserta didik kelas XI SMA. Adapun hasil yang didapat dari analisis kebutuhan tersebut, sebagai berikut:

Tabel 1. Respon Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No.	Indikator Pertanyaan	Jawaban Responden (%)		
		Ya	Mungkin	Tidak
1.	Pernah belajar Fisika menggunakan media video.	96,9	-	3,1
2.	Tertarik untuk belajar Fisika menggunakan video.	68,8	25	6,3
3.	Merasa lebih nyaman untuk belajar Fisika menggunakan video.	50	34,4	15,6
4.	Belajar Fisika menggunakan video lebih mudah untuk dipahami.	64,1	21,9	14,1

Berdasarkan hasil survei analisa kebutuhan yang telah dilakukan, 96,9% menyatakan pernah belajar Fisika menggunakan media video, hal ini berarti mayoritas dari responden pada penelitian ini telah familier dengan media video. Kemudian, sebanyak 68,8% menyatakan tertarik untuk belajar Fisika menggunakan media video, hal ini berarti mayoritas responden pada penelitian ini merasa tertarik untuk belajar Fisika menggunakan media video. Dengan penggunaan media audiovisual yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar Fisika dalam diri peserta didik, yang kemudian meningkatnya pemahaman terhadap materi dan merangsang peserta didik untuk mencari informasi yang terkait dengan pelajaran Fisika (Aththibby, 2014). Dari hasil survei analisa kebutuhan pada penelitian ini, 50% merasa nyaman untuk belajar Fisika menggunakan media video, 34,4% bersifat netral, dan 15,6% merasa kurang nyaman untuk belajar Fisika menggunakan video, hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta didik merasa nyaman untuk belajar Fisika

menggunakan media video. Sebanyak 64,1% merasa belajar Fisika menggunakan video lebih mudah dipahami, 21,9% bersifat netral, dan 14,1% merasa kurang bisa memahami pembelajaran Fisika menggunakan media video, hal ini berarti bahwa mayoritas peserta didik merasa pembelajaran Fisika menggunakan media video lebih mudah dipahami. Maka dari itu, dibutuhkan media pembelajaran menggunakan video yang menarik menggunakan aplikasi *Powtoon*.

Powtoon merupakan aplikasi pembuatan video pendek yang dapat diakses secara gratis. Tampilan kerja pada *Powtoon* sama dengan tampilan *PowerPoint*, yang juga dilengkapi dengan fitur karakter animasi, kartun, tulisan, efek transisi, musik atau audio, dan pengaturan *timeline*. Dalam penggunaannya, *Powtoon* sangat praktis dan variatif. Dengan presentasi visual online ini, penyampaian materi dapat menarik perhatian siswa dan materi yang disampaikan dapat menjadi lebih mudah untuk diingat dan dimengerti. Presentasi visual dapat memperkuat pemahaman siswa, selain itu, dengan *Powtoon* mengintegrasikan berbagai jenis format dan media, meningkatkan kemampuan integrasi audio, visual, dan kinestetik (Pais et al., 2017). *Powtoon* membuka jalan untuk penerapan *Higher-order Thinking Skills* seperti berpikir kritis, meringkas, dan memecahkan masalah yang merupakan keterampilan dasar bagi warga global yang sukses di abad 21 (Charbel Semaan & Nour Ismail, 2018). Menurut penelitian Bakri et al., (2020), antarmuka *Powtoon* sangat menarik dan mudah digunakan, terutama bagi siswa yang menyukai suasana belajar yang santai dan nonformal.

Tabel 2. Respon Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No.	Indikator Pertanyaan	Jawaban Responden (%)		
		Ya	Mungkin	Tidak
1.	Mengetahui aplikasi <i>Powtoon</i> .	31,3	9,4	59,4
2.	Pernah menggunakan video dari aplikasi	12,5	12,5	75

	<i>Powtoon</i> sebagai media untuk belajar Fisika			
3.	Tertarik untuk belajar Fisika menggunakan video dari aplikasi <i>Powtoon</i>	59,4	26,6	14,1

Dari hasil survei analisa kebutuhan, 32,7% mengetahui aplikasi *Powtoon*, 9,6% menjawab mungkin, dan 57,7% tidak mengetahui aplikasi *Powtoon*. Sebanyak 57,7% responden merasa tertarik untuk belajar Fisika menggunakan media video yang dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon* dan sebanyak 25% responden merasa mungkin tertarik untuk belajar Fisika menggunakan media video yang dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon*.

Tabel 3. Respon Analisis Kebutuhan Peserta Didik

No.	Indikator Pertanyaan	Jawaban Responden (%)				
		Sangat Setuju	Setuju	Mungkin	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1.	Peserta didik merasa kesulitan saat pembelajaran pada materi Fluida Dinamis	28,1	40,6	10,9	20,3	-
2.	Peserta didik merasa sangat paham materi Fluida Dinamis.	1,6	26,6	21,9	40,6	9,4
3.	Peserta didik merasa media yang digunakan saat pembelajaran materi Fluida	1,6	25	17,2	46,9	9,4

	Dinamis sudah efektif dan efisien.					
4.	Peserta didik merasa bahwa PJJ saat ini sudah berjalan dengan efektif dan efisien	1,6	15,6	20,3	53,1	9,4
5.	Peserta didik merasa PJJ sangat memudahkan saya untuk belajar Fisika.	1,6	7,8	14,1	57,8	18,8
6.	Peserta didik merasa PJJ sangat memudahkan saya untuk memahami pelajaran Fisika.	3,1	10,9	18,8	43,8	23,4

Dari hasil survei analisa kebutuhan mengenai materi Fisika yang dirasa kesulitan, sebanyak 63,5% responden merasa kesulitan saat pembelajaran pada materi Fluida Dinamis. Sebanyak 50% responden merasa media yang digunakan saat pembelajaran materi Fluida Dinamis masih belum efektif dan efisien, 17,3% bersifat netral. Mengenai pembelajaran jarak jauh, 75% responden merasa PJJ tidak memudahkan peserta didik untuk belajar Fisika dan memahami pelajaran, 13,5% bersifat netral, dan 11,5% merasa pembelajaran jarak jauh memudahkan peserta didik untuk belajar Fisika dan memahami pelajaran. Mayoritas dari responden merasa bahwa pelaksanaan pembelajaran jarak jauh saat ini masih belum efektif dan efisien. Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh dinilai efektif jika terdapat interaksi antara peserta didik dengan pengajar, peserta didik dengan peserta didik, peserta didik dengan media pembelajaran, sedangkan pembelajaran jarak jauh dinilai efisien jika pembelajaran dilakukan dengan tepat dan cermat. Responden juga mengatakan bahwa PJJ tidak memudahkan peserta

didik untuk belajar Fisika dan memahami pelajaran, tentu saja hal ini bisa terjadi karena kondisi psikologis peserta didik yang dituntut untuk tetap di rumah dikarenakan pandemi Covid-19.

Berdasarkan paparan data di atas, dapat diartikan bahwa sebagian besar responden tertarik dan mendukung untuk dikembangkannya media pembelajaran yaitu video yang dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon*. Maka untuk menjawab kebutuhan tersebut, dilakukan penelitian dengan judul “Video Pembelajaran Fisika Menggunakan Aplikasi *Powtoon* pada Materi Fluida Dinamis Kelas XI”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan paparan di atas, penelitian ini difokuskan pada pengembangan produk media pembelajaran yaitu video menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi Fluida Dinamis untuk menunjang pembelajaran jarak jauh.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan fokus penelitian di atas, maka dapat ditarik rumusan permasalahan sebagai berikut:

Apakah pengembangan video pembelajaran Fisika menggunakan aplikasi *Powtoon* layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas XI pada materi Fluida Dinamis?

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Manfaat Praktis

Video pembelajaran Fisika yang dibuat menggunakan aplikasi *Powtoon* pada materi Fluida Dinamis yang dikembangkan pada penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mempermudah dan mengarahkan peserta didik saat proses pembelajaran.