

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia dan keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Yusuf, 2018).

Aziizu(2015) menyatakan bahwa pendidikan adalah indikator penting yang menentukan kemajuan sebuah bangsa. Diperlukan kualitas pendidikan yang baik supaya tujuan bangsa yang tertuang dalam Unadang-Undang Dasar, yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa dapat terlaksana dengan baik.

Oleh karena pendidikan sangat erat dengan proses pembelajaran yang melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Proses pembelajaran adalah proses yang di dalamnya terdapat kegiatan antara guru-siswa dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam kondisi edukatif untuk mencapai tujuan belajar Rustaman (Murni, 2018).

Menurut Pendapat Bafadal (2005) pembelajaran dapat diartikan sebagai “segala usaha atau proses belajar mengajar dalam rangka terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Proses pembelajaran berlangsung dalam suatu proses perencanaan berbagai komponen dan perangkat pembelajaran agar dapat diimplementasikan dalam bentuk interaksi yang bersifat edukatif, dan diakhiri dengan evaluasi untuk mengukur dan menilai tingkat pencapaian tujuan pembelajaran yang diinginkan (Hanafy, 2014)

Dalam melaksanakan pembelajaran hal harus diperhatikan dalam meningkatkan minat dan motivasi siswa agar lebih maksimal beberapa prinsip pembelajaran penting diperhatikan. Diantara prinsip itu adalah menarik perhatian siswa yang dapat mendorong minat dan memotivasi siswa pada waktu belajar, yaitu siswa lebih suka dengan hal-hal baru dan menyenangkan. Sebagai pendidik memang seharusnya mempunyai kreatifitas dan berinovasi dalam memaksimalkan proses pembelajaran dengan bermacam media pembelajaran

yang menarik sehingga siswa dapat menerima pembelajaran dan tentunya paham dengan apa yang dipelajarinya. Sejalan dengan kurikulum merdeka yang isinya tentang pembelajaran intrakurikuler yang beragam dimana terdapat berbagai konten yang lebih optimal, membrikan siswa cukup waktu dalam mengeksplorasi konsep dan menguasai berbagai keterampilan, dalam hal ini guru memiliki kebebasan untuk menentukan bermacam perangkat dan media pembelajaran yang tentunya disesuaikan dengan minat dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hal ini, dalam meningkatkan kualitas pendidikan diantaranya dapat dilakukan dengan pengembangan media belajar di sekolah. Sebenarnya dalam proses pembelajaran di sekolah sudah tersedia medianya kebanyakan berupa buku teks, LKS, slide power point, dan sebagainya, akan tetapi media-media tersebut kurang menarik perhatian siswa, monoton, dan tidak maksimal. Untuk supaya siswa tertarik dan termotivasi maka dikembangkanlah media pembelajaran video yang bisa diputar ulang di PC atau handphone yang mereka miliki.

Berdasarkan observasi yang dilakukan terhadap sampel kelas khususnya kelas XA di SMA Negeri 1 Seponti minat siswa terhadap pelajaran khususnya pelajaran fisika sangat minim sehingga berdampak pada hasil belajarnya yang ditandai dengan rendahnya nilai ulangan harian atau ulangan umum yang rata-rata dibawah KKM mata pelajaran 75 yang dapat dilihat pada lampiran 8. Dengan alasan inilah peneliti mencoba mengembang suatu media belajar yang bisa menarik minat atau respon siswa dalam belajar dan implikasinya terdapat perubahan hasil belajarnya.

Seperti diketahui, konsep fisika sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, misalnya pada materi gerak (kinematika). Dalam fisika, gerak diklasifikasikan ke dalam berbagai contoh seperti gerak lurus, gerak melingkar, gerak parabola, dan gerak periodik. Gerak lurus juga dibagi lagi menjadi Gerak Lurus Beraturan (GLB) dan Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLBB). Seiring dengan semakin kompleksnya konten gerakan ini, diperlukan suatu metode atau media agar siswa dapat memahaminya tertarik mudah mempelajarinya tentunya harus melihat animasi atau video dibandingkan dengan hanya

membaca teks dan rumus – rumusnya saja. Pemilihan materi gerak lurus beraturan dalam penelitian ini dikarenakan konsep ini erat kaitannya dalam kehidupan sehari-hari dimana kita selalu bergerak dalam arti berpindah baik berjalan maupun berkendara.

Media pembelajaran juga sangat diperlukan karena mendorong motivasi siswa untuk belajar, maksimal dalam belajar. Salah satunya adalah partisipasi siswa, penekanan pada mempelajari proses dan mengikutinya dengan serius. Pembelajaran di kelas digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan menggunakan media yang sangat mendidik dalam mempengaruhi pembelajaran tetapi gagal mencapai tujuan pembelajaran, jika tidak disertai dengan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang berbeda disesuaikan dengan kebutuhan siswa, bukan kebutuhan pendidik.

Media pembelajaran diperlukan untuk tujuan yang dirancang oleh para pendidik agar siswa tetap tertarik untuk belajar dan tentunya pada hasil yang dicapai dapat memuaskan dan memberikan pengalaman bagi siswa. Media pembelajaran yang biasa digunakan yaitu buku teks, modul, foto, video, film, dan lain-lain (Batubara, 2020). Ada faktor lain juga yaitu guru belum memahami cara untuk mengembangkan media pembelajaran.

Berkaitan dengan cara pengembangan media pembelajaran maka peneliti ingin mengembangkan suatu media berbasis video yang dimaksudkan agar siswa sangat tertarik dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan minatnya pada pembelajaran fisika sebagai implikasinya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Banyak cara pengembangan media video salah satunya adalah peneliti ingin mengembangkannya melalui aplikasi berbasis online yaitu aplikasi Canva. Canva adalah sebuah *situs website* sekaligus aplikasi yang menyediakan *tools* untuk membuat desain grafis dan publikasi online. Situs ini bisa diakses dari perangkat seperti PC dan android. Canva juga menyediakan ribuan *template* yang bisa digunakan oleh pemula dengan sangat mudah, bisa digunakan secara gratis (*free*) dan berbayar. Hasil dari olahan lewat aplikasi canva dapat diunduh dalam format mp4 sehingga cocok dijadikan media pembelajaran video. Ketika sudah tersedia produk (hasil pengembangan media)

tersebut selain dapat ditampilkan di kelas, juga produk atau video tersebut dapat dibagikan ke siswa melalui handphone android yang dimilikinya sehingga siswa dapat melihatnya dilain waktu(mengulang belajar kembali).

Selain alasan-alasan yang disebutkan di atas, pemilihan video sebagai media pembelajaran dikarenakan siswa lebih suka melihat gambar bergerak apakah berupa animasi, gif, kartun bergerak dan video secara umum dibandingkan siswa melihat tulisan atau membaca teks. Hal lain yang jadi pertimbangan peneliti adalah semakin canggihnya perkembangan dunia teknologi digital untuk mengakses video dapat menggunakan handphone andriodnya masing-masing. Maka dengan dasar ini penulis ingin melakukan pengembangan berdasarkan judul” Pengembangan Media Belajar Video Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLB) di Kelas XA SMA NEGERI 1 Seponti.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah berdasarkan latar belakang dari penelitian pengembangan media pembelajaran video dengan menggunakan aplikasi Canva di Kelas XA SMA Negeri 1 Seponti :

1. Bagaimana kelayakan menurut pendapat ahli media dan ahli materi terhadap produk pengembangan media belajar video menggunakan aplikasi canva pada materi Gerak Lurus Berubah Beraturan (GLB) di Kelas XA SMA NEGERI 1 Seponti ?
2. Bagaimana respon siswa terhadap produk pengembangan media Belajar video menggunakan aplikasi canva pada materi Gerak Lurus Beraturan (GLB) di Kelas XA SMA NEGERI 1 Seponti?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas dapat dinyatakan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran video dengan menggunakan aplikasi canva di kelas XA SMA Negeri 1 Seponti. Secara khusus untuk menyelidiki:

1. Kelayakan dari ahli materi dan ahli media terhadap pengembangan media belajar video menggunakan aplikasi canva pada materi Gerak Lurus Beraturan (GLB) Kelas XA SMA Negeri 1 Seponti.

2. Respon siswa terhadap pengembangan media belajar video menggunakan aplikasi canva pada materi Gerak Lurus Beraturan (GLB) di Kelas XA SMA Negeri 1 Seponti (GLB).

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini meliputi :

1. Manfaat Teoritis

Secara teori, penelitian ini bersifat informatif. Penelitian selanjutnya pada subjek yang sama terus menggunakan metode yang sama dan teknik analisis yang berbeda untuk kemajuan ilmiah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Hasil penelitian ini sebagai media pembelajaran untuk kegiatan pendidikan dan pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Sebagai media pembelajaran yang memudahkan proses pembelajaran kelas.

c. Bagi Peneliti

Bisa digunakan untuk menambah pengetahuan saat membuat Media pembelajaran video yang tepat pada saat kegiatan pembelajaran mengajar selanjutnya.

E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah:

Video tutorial pembelajaran yang dikembangkan pada aplikasi Canva berdasarkan Tabel 1.1

Tabel 1. 1 Spesifikasi Produk

1. Jenis pengembangan produk	Berupa video
2. Format	Video mp4
3. Durasi video	5 – 10 menit
4. Konten video	Video memuat materi Gerak Lurus Beraturan (GLB)
5. Prosedur penayangan	atau Berupa program media Player

pemutaran video	Classic(MPC), Winamp, VLC, dan lain – lain
6. Bahasa audio	Bahasa Indonesia
7. Background music	Happy music-2018”beautiful memories”.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran antara peneliti dan pembaca sehingga mereka dapat memahami apa yang digunakan. Untuk menghindari pemahaman yang bertentangan, definisi operasional menggambarkan beberapa aspek sebagai berikut:

1. Pengembangan

Dalam hal ini pengembangan yang dimaksud adalah berupa produk video yang dibuat menggunakan aplikasi canva pada materi Gerak Lurus Beraturan (GLB). Menurut Branch (2009), ada tahapan metode pengembangan, ia memperkenalkan metode pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluate*), akan tetapi pada penelitian hanya ini menggunakan 3 tahapan yaitu analisis (*Analyze*), desain (*Design*), dan pengembangan (*Development*) dari 5 tahapan (*Analyze, Design, Develop, Implementation, Evaluate*), sesuai dengan tujuan penelitian yaitu pengembangan.

2. Media Belajar

Media belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa produk pengembangan media belajar video untuk materi gerak lurus beraturan yang dibuat dengan menggunakan aplikasi canva atau berbasis canva.

3. Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat video pengembangan pembelajaran dalam penelitian ini. Penggunaan aplikasi canva ini dimulai dengan pembuatan akun canvanya sehingga bisa dioperasikan baik pemakaian semua template gratis maupun yang berbayar.

Dalam hal ini peneliti hanya desain, templet, dan fitur-fitur gratis dari canva.

4. Video

Dalam penelitian adalah video pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi canva yaitu video pembelajaran dengan konten didalamnya yaitu materi Gerak Lurus Beraturan (GLB).

5. Gerak Lurus Beraturan (GLB)

Gerak Lurus Beraturan merupakan materi ajar pada kelas X, adapun Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator dapat dilihat pada Tabel 1.2

Tabel 1.2 Kompetensi Dasar (KD) dan Indikato pembelajaran

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator
3.4 Analisis besaran fisis gerak lurus dengan kecepatan konstan dan gerak lurus dengan percepatan konstan serta persamaan fisisnya	3.4.1. Membedakan antara jarak dan perpindahan 3.4.2. Membedakan antara kelajuan dan kecepatan 3.4.3. Menghitung kecepatan 3.4.5. Menghitung jarak tempuh 3.4.6. Mendefinisikan perpindahan
4.4 Penyajian data dan grafik hasil percobaan menyelidiki sifat-sifat benda yang bergerak lurus dengan kecepatan konstan (tetap). Dan gerak lurus dengan percepatan konstan (tetap).	4.4.1. Merancang percobaan gerak lurus dengan kecepatan konstan 4.4.2. Melakukan percobaan gerak lurus dengan kecepatan tetap 4.4.3. Mengonfirmasi hasil percobaan gerak lurus beraturan 4.4.4. Membuat hasil grafik hasil percobaan gerak lurus beraturan 4.4.5 Menyusun laporan percobaan Gerak Lurus Beraturan (GLB)