

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan saat ini sudah memasuki era *globalisasi*, dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan digantikan dengan pemakaian banyak media. Salah satu upaya pembaharuan dalam pendidikan adalah pembaharuan dalam metode mengajar, media yang digunakan, dan model pembelajaran yang digunakan. Metode mengajar yang tepat akan mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikannya. Kegiatan pembelajaran saat ini menekankan pada keterampilan proses dan aktif *learning*, maka peran dari media pembelajaran semakin sangat penting. Dalam kaitannya dengan fungsi media pembelajaran, dapat ditekankan beberapa hal berikut ini : sebagai alat untuk membuat pembelajaran yang lebih efektif, mempercepat proses belajar, meningkatkan kualitas proses belajar mengajar, mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya verbalisme.

Pembelajaran Fisika merupakan kegiatan penyadaran atau penguasaan fisika pada siswa melalui interaksi pengajaran (Azhar, 2008). Fisika termasuk kumpulan ilmu pengetahuan hasil (produk) dari proses pengkajian gejala alam. Fisika dalam pembelajaran tidak cukup hanya memperhatikan dua aspek proses dan produk atau materi yang dikuasai siswa, tetapi lebih dari itu, dalam aspek proses diharapkan dapat

memunculkan keterlibatan sikap ilmiah (*scientific attitude*) pada siswa. (Islamisi,2017)

Media pembelajaran dapat digunakan oleh pendidik atau guru fisika dalam menunjang pembelajaran, salah satunya adalah memanfaatkan berbagai teknologi yang ada saat ini. Teknologi merupakan sarana pembelajaran yang baik jika mampu di kelola dengan baik. Pemanfaatan teknologi ini mampu mengembangkan daya pikir dan merealisasikan pengetahuan dengan menyatukannya dengan teknologi yang ada saat ini.

Penggunaan media yang menarik dalam pembelajaran fisika dapat menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar sehingga pembelajaran berlangsung menyenangkan, efisien, dan efektif. Pembelajaran yang efektif ditandai dengan pencapaian tujuan yang sudah ditetapkan, sedangkan pembelajaran yang menyenangkan di tandai dengan rasa senang siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa memusatkan perhatian secara penuh dalam belajar.

Video adalah suatu perangkat yang berfungsi sebagai penerima gambar dan suara. Video merupakan teknologi untuk menangkap, merekam, memproses, mentransmisikan dan menata ulang gambar bergerak. Video juga bisa dikatakan sebagai gabungan gambar-gambar mati yang dibaca berurutan dalam suatu waktu dengan kecepatan tertentu.gambar-gambar yang di gabungan tersebut dinamakan frame dengan kecepatan yang tinggi maka tercipta ilusi gerak yang halus, semakin besar nilai frame maka akan semakin halus pergerakan yang ditampilkan. Video ini erat kaitannya dengan *audio visual*.

Wondershare Filmora perangkat lunak yang bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia dan *e-learning* yaitu membuat video tutorial atau pelatihan dan membuat video presentasi. *Wondershare Filmora* adalah sebuah studio video yang berisi beberapa konvensi mengedit, merekam dan menangkap alat untuk desain professional video, demo dan presentasi. Keuntungan menggunakan *Wondershare Filmora* lebih efisien dan hemat waktu karena kita mudah untuk membuatnya.(2)Adanya sistem drag dan drop membuat pembuatan pemindahan data menjadi lebih mudah dan mempermudah dalam mengedit data rekaman. (3)Tersediannya navigasi recorder untuk merekam aktifitas layar pc sehingga mempermudah

Berdasarkan wawancara yang dilakukan penulis dengan guru di sekolah, misalnya di SMA IT Nurul ilmi terungkap bahwa sarana dan prasarana yang tersedia cukup lengkap, bisa dilihat dari adanya infokus hampir di setiap kelas. Penggunaan media yang sering digunakan ialah buku pelajaran, power point, dan video pembelajaran. Video pembelajaran yang digunakan cenderung monoton dan kurang menarik padahal antusiasme yang terlihat pada siswa saat pembelajaran menggunakan video pembelajaran sangatlah tinggi.

Namun sampai saat ini masih belum digunakannya video pembelajaran yang menggunakan *Wondershare Filmora*. Padahal penggunaan video pembelajaran ini dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif dan menyenangkan. Selain demikian, kegunaan lain dari penggunaan alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran yang beragam akan dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan terhadap siswa. Berdasarkan

permasalahan diatas maka perlu dilakukan penelitian tentang **“Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Materi Alat Optik Untuk SMA”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran fisika materi alat optik
2. Bagaimana hasil pengembangan video pembelajaran fisika menggunakan *Wondershare Filmora* materi alat optik untuk SMA

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah :

1. Mengetahi cara mengembangkan video pembelajaran fisika materi alat optik
2. Mengatahui hasil pengembangan media video pembelajaran fisika menggunakan *Wondershare Filmora 8* materi alat optik untuk SMA

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi produk yang dikembangkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. *Software* yang digunakan untuk mengembangkan video pembelajaran yaitu *Wondershare Filmora*
2. Format video pembelajaran :mp4.

3. Terdapat materi berupa teks, gambar, video, animasi, dan contoh soal
4. Teks menggunakan jenis huruf “Times New Roman”

1.5 Pentingnya Pengembangan

Manfaat dari pengembangan video pembelajaran fisika ini antara lain:

1. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan pemilihan media pembelajaran yang efektif dan efisien.
2. Bagi siswa, diharapkan dapat dijadikan bahan ajar mandiri untuk mempelajari materi alat optik.
3. Bagi peneliti, agar dapat menambah pengetahuan dalam mengembangkan video pembelajaran fisika yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

1.6 Daftar Istilah

Berikut ini adalah beberapa definisi istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini :

1. Video pembelajaran adalah serangkaian gambar bergerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan didalamnya untuk mencapai tujuan pembelajaran
2. *Wondershare Filmora* adalah *software* yang digunakan untuk membuat video pembelajaran. *Software Wondershare Filmora* sangat mudah digunakan dan memiliki ukuran yang kecil.

