

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Mata pelajaran fisika merupakan mata pelajaran yang sering dianggap sulit oleh peserta didik di sekolah. Menurut Samudra et al (2022), salah satu permasalahan peserta didik dalam belajar fisika adalah bahwa peserta didik menganggap fisika sebagai pelajaran yang sulit dipahami karena menghafal dan banyak mengandung unsur matematis, sehingga peserta didik mengharapkan pembelajaran yang sederhana agar lebih mudah untuk memahami pelajaran fisika. Pemanfaatan teknologi merupakan sebuah strategi yang dapat digunakan dalam mengatasi kesulitan peserta didik dalam pembelajaran fisika.

Berdasarkan kemajuan teknologi di bidang pendidikan, maka proses pembelajaran harus mengikuti teknologi terkini. Untuk itu diperlukan alat bantu berupa media. Penggunaan media sebagai pendamping dalam proses pembelajaran semakin dibutuhkan untuk mengatasi permasalahan yang muncul karena keterbatasan waktu, tempat, dan fasilitas lainnya. Menurut Afandi et al (2019), media merupakan segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan peserta didik. Oleh karena itu, pesan yang ingin disampaikan harus dapat mencapai sasaran dan tujuan, dengan adanya media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran dapat berperan sebagai perantara dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar peserta didik

Selain itu, media pembelajaran adalah dasar yang sangat penting yang melengkapi dan merupakan bagian dalam proses keberhasilan (Harsiwi & Arini, 2020). Seperti yang disebutkan oleh Shofiya Launin et al. (2022), media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan perhatian siswa dan mendorong mereka untuk belajar. Maka dari itu, perlu adanya media yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dan sesuai dengan era sekarang yang serba teknologi. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran bukan hanya sebuah inovasi, tetapi juga kebutuhan yang mendasar untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan inklusif. Pengembangan media pembelajaran adalah langkah strategis untuk memastikan bahwa pendidikan dapat terus relevan dan memberikan dampak positif bagi perkembangan peserta didik di masa depan.

Salah satu hasil perkembangan teknologi yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai media yang tepat dan sesuai adalah canva. Canva merupakan *website* yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai desain media pembelajaran. Selain itu, wordwall juga merupakan salah satu hasil perkembangan teknologi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat diakses melalui laptop maupun *smartphone*. Wordwall ini secara khusus dirancang untuk digunakan sebagai alat pembelajaran, media, dan instrumen penilaian yang menyenangkan bagi peserta didik (Fatharani et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran wordwall efektif dan mudah digunakan dalam pembelajaran tingkat sekolah menengah atas melalui *smartphone* dan laptop secara online (Permana & Kasriman, 2022).

Canva dipilih karena mudah digunakan, memiliki beragam template, dan menawarkan fitur-fitur yang membantu mendesain profesional. Sedangkan alasan

memilih wordwall adalah kemampuannya untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan menarik. Menurut Amalia et al (2024), wordwall memiliki berbagai fitur yang sangat fleksibel. Wordwall menawarkan berbagai fitur seperti permainan yang dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, terutama dalam konteks era digital di mana siswa lebih akrab dengan perangkat teknologi. Dengan tampilan yang sederhana dan template yang beragam, guru dapat dengan cepat membuat materi yang relevan dan menarik tanpa memerlukan keterampilan teknis yang kompleks. Hal ini memberikan efisiensi waktu, sehingga guru dapat lebih fokus pada penyampaian materi dan interaksi dengan siswa.

Menurut Ira dan Titin (2023) pemakaian aplikasi Canva dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis video telah terbukti efisien dalam membangkitkan minat belajar siswa. Studi ini menemukan bahwa video pembelajaran yang dibuat dengan Canva memiliki validitas yang tinggi dan mampu memikat perhatian siswa, sehingga memotivasi mereka agar belajar lebih aktif. Selain itu, penggunaan Canva juga memberikan kemudahan bagi guru dalam mengimplementasikan pembelajaran dengan memanfaatkan keterampilan teknologi dan kreativitas mereka. Sedangkan keunggulan dari Wordwall adalah fleksibilitasnya untuk digunakan dalam berbagai situasi pembelajaran. Media yang dihasilkan dapat digunakan secara daring maupun luring, sehingga cocok untuk pembelajaran tatap muka atau jarak jauh. Wordwall juga memungkinkan siswa untuk mengakses materi secara mandiri, memberikan mereka kesempatan untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan kebutuhan masing-masing.

Berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan kepada 32 peserta didik di kelas XI FASE 4 SMA Negeri 11 Kota Jambi dan wawancara yang telah dilakukan

kepada guru mata pelajaran fisika, bahwa teridentifikasi masalah dalam proses pembelajaran fisika diantaranya adalah masih banyak peserta didik yang beranggapan bahwa mata pelajaran fisika itu sulit. Selain itu, peserta didik menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik kurang menarik yang hanya menggunakan buku paket. Oleh karena itu, peserta didik mengharapkan adanya media pembelajaran yang mendukung peserta didik dapat belajar agar lebih mudah mengingat dan menguasai konsep pembelajaran fisika, khususnya materi Fluida Statis. Media pembelajaran yang diharapkan oleh peserta didik adalah media pembelajaran berbasis game yang mencakup gambar, video, dan latihan soal yang dapat dipelajari kapanpun dan dimanapun serta mudah untuk diakses dan digunakan.

Penelitian yang dilakukan oleh Isra Minarti (2023), menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan *website* canva layak digunakan karena dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Penelitian mengenai wordwall berbasis game edukasi pernah dilakukan oleh Amalia et al (2024), mengatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi berbantuan wordwall sangat layak digunakan pada proses pembelajaran fisika dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, serta dapat diujicobakan secara luas oleh peneliti selanjutnya. Kemudian Miftah & Lamasitudju (2022), juga melakukan penelitian membuat media pembelajaran berbasis *game* edukasi wordwall dan mengatakan bahwa dengan menggunakan Wordwall membuat pembelajaran lebih berkualitas, lebih menyenangkan dan menarik, dapat menstimulasi perkembangan kognitif siswa, dan siswa memberikan respon baik terhadap penerapannya dalam pembelajaran IPA pada mata pelajaran fisika.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbantuan canva dan wordwall terkhusus untuk materi fluida statis sebagai salah satu solusi dari masalah yang sudah dijelaskan. Media pembelajaran yang dikembangkan dilengkapi dengan materi serta latihan soal berbasis game yang dapat diakses menggunakan laptop maupun smartphone saat proses pembelajaran. Oleh karena itu, maka peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul: **Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva dan WordWall pada Materi Fluida Statis di SMA Negeri 11 Kota Jambi.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran berbantuan canva dan wordwall pada materi fluida statis di SMA Negeri 11 Kota Jambi?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbantuan canva dan wordwall pada materi fluida statis di SMA Negeri 11 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, maka tujuan penelitian yang ingin dicapai ialah:

1. Untuk mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran berbantuan canva dan wordwall pada materi fluida statis di SMA Negeri 11 Kota Jambi.

2. Untuk mengetahui respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran berbantuan canva dan wordwall pada materi fluida statis di SMA Negeri 11 Kota Jambi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk pengembangan yang dibuat yaitu berupa media pembelajaran yang memiliki spesifikasi, yaitu:

1. Media yang dikembangkan merupakan media pembelajaran berbantuan canva dan wordwall yang hanya bisa diakses secara online melalui laptop ataupun smartphone kapanpun dan di manapun.
2. Dapat digunakan oleh guru fisika dalam proses pembelajaran dengan menyesuaikan dengan metode dan model pembelajaran yang digunakan.
3. Template game yang digunakan adalah game Open The Box, Maze Chase, Gameshow quiz, dan Quiz.
4. Isi media pembelajaran fisika ini disesuaikan dengan kebutuhan belajar peserta didik serta merujuk pada capaian pembelajaran (CP) dan tujuan pembelajaran (TP). Tingkat penggunaan media adalah kelas 11.
5. Media pembelajaran fisika ini membahas tentang materi fluida statis meliputi: Tekanan Hidrostatik, Prinsip Archimedes, Tegangan Permukaan dan Viskositas.
6. Terdapat video, gambar dan animasi di dalam media pembelajaran.
7. Produk akhir yang dihasilkan berupa web yang dapat digunakan peserta didik secara online.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbantuan canva dan wordwall sangat penting untuk dikembangkan karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran fisika, transformasi pendidikan yang berkelanjutan serta mengingat belum adanya media yang digunakan saat proses pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan wawancara yang telah dilakukan di SMA Negeri 11 Kota Jambi yaitu guru mengatakan bahwa selama kegiatan proses pembelajaran tidak pernah menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian, dibuatlah sebuah pengembangan media pembelajaran berbantuan canva dan wordwall.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran fisika pada materi fluida statis akan dijadikan sebuah media pembelajaran yang mampu membuat peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran fisika dan lebih menarik dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik serta tidak membosankan.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan penelitian dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Dalam pembuatan media pembelajaran hanya berfokus pada materi fluida statis meliputi: Tekanan Hidrostatik, Prinsip Archimedes, Hukum Pascal, Tegangan Permukaan dan Viskositas.
2. Dalam pelaksana penelitian, peneliti membatasi ruang lingkupnya pada peserta didik kelas XI FASE F 4 SMA Negeri 11 Kota Jambi.

3. Pengujian media pembelajaran yang dikembangkan, meliputi pengujian kelayakan berdasarkan validasi oleh 2 orang dosen sebagai validator

4. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu 4D.

Adapun tahapan penelitian 4D yaitu: Define, Design, Development dan Disseminate. Namun penelitian ini hanya sampai tahap Development (pengembangan). Dikarenakan waktu penelitian ini singkat, sehingga tidak dilakukan sampai tahap penyebaran.

1.7 Definisi Istilah

Definisi istilah-istilah yang ada pada penelitian ini sebagai berikut:

1. *Media pembelajaran* adalah sebuah wadah dalam proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik yang di dalamnya terdapat pesan-pesan yang harus dikomunikasikan sebagai cara untuk menyalurkan informasi (materi pembelajaran), sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilihat dari antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. *Wordwall* adalah aplikasi web yang dipergunakan untuk membuat permainan interaktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
3. *Game edukasi* merupakan permainan yang dirancang untuk kepentingan pendidikan dan dapat dikembangkan pada pembelajaran tertentu dalam membimbing siswa melatih kemampuan serta menarik minat siswa untuk memainkannya
4. *Fisika* yaitu sebuah ilmu pengetahuan dimana didalamnya mempelajari tentang sifat dan fenomena alam atau gejala alam dan seluruh interaksi yang terjadi.

1. *Model pengembangan 4-D* adalah sebuah model pengembangan oleh Thiagarajan yang digunakan untuk mengembangkan berbagai macam jenis media pembelajaran.

