

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak Maret tahun 2020, pemerintah menerapkan *physical distance* untuk mencegah penyebaran wabah COVID 19. Seluruh kegiatan masyarakat dibatasi agar penyebaran COVID 19 ini tidak meluas. Hal ini berdampak pada kegiatan belajar-mengajar di lembaga Pendidikan yang semula tatap muka di kelas, bergeser menjadi pembelajaran jarak jauh (PJJ) dalam jaringan (daring) dengan sistem online (Sari, dkk, 2020). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia nomor 119 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah pada Pasal 1 ayat 1 menyatakan bahwa pembelajaran PJJ menggunakan sumber belajar melalui penerapan prinsip-prinsip teknologi pendidikan. Pada pasal 8 menjelaskan tentang sistem pembelajaran yaitu: a) menggunakan model pembelajaran yang terpisah antara pendidik dengan peserta didiknya b) menekankan prinsip belajar secara mandiri, terstruktur, dan terbimbing dengan menggunakan berbagai sumber belajar c) menjadikan media pembelajaran sebagai sumber belajar yang lebih dominan dari pada pendidik dan d) menggantikan pembelajaran tatap muka dengan interaksi program pembelajaran elektronik yang terkini mengikuti perkembangan teknologi dan informasi, meskipun tetap memungkinkan adanya pembelajaran tatap muka secara terbatas. Pada pasal 15 dijelaskan bahwa fungsi pendidik yaitu sebagai penyusun atau pengembang bahan ajar dan media. Dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menekankan pada prinsip teknologi pendidikan yang menuntut siswa untuk belajar secara mandiri, terstruktur dan terbimbing dengan bantuan berbagai sumber belajar atau media yang disusun dan dikembangkan oleh pendidik. Pembelajaran yang dilaksanakan selama pembelajaran jarak jauh (PJJ) yaitu - e-learning atau biasa disebut pembelajaran daring. Pembelajaran daring

merupakan pembelajaran berbasis internet (Napsawati, 2020). Model pembelajaran yang dilaksanakan selama pembelajaran daring menurut Napsawati (2020), diantaranya model pembelajarana inkuiri, model pembelajaran berbasis *problem solving*, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran berbasis proyek, dan model pemebelajaran lainnya yang dapat memenuhi kaidah pembelajaran daring. Media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran daring diantaranya *WhatsApp*, *Google form*, *Google classroom*, *E-mail*, *Zoom meeting*, *Edmodo*, dan *Google Meeting* (Mulyadi, E., 2020). Dengan model pembelajaran yang variatif diharapkan peserta didik dapat meningkatkan aktivitas belajar peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, pendidik harus menjadi seorang yang kreatif dan mempunyai banyak alternatif dalam menyampaikan pembelajaran jarak jauh saat Covid 19, yaitu salah satunya menggunakan model pembelajaran yang menarik. (Sitorus, 2020)

Pada pembelajaran daring yang terlaksana di suatu SMA di kota Boyolali, khususnya pembelajaran daring yang mempelajari materi gerak harmonik sederhana belum menunjukkan peran aktif peserta didik, dan guru cenderung memberikan pembelajaran satu arah melalui *whatsapp* yang sangat sederhana (Sartono, 2020). Menurut Sartono (2020), pelaksanaan bimbingan yang dilakukan oleh guru terhadap siswa terlihat kurang efektif. Salah satu penyebabnya yaitu dalam waktu yang bersamaan guru harus membimbing banyak siswa. Sehingga hanya sebagian kecil peserta didik yang betul-betul mendapatkan bimbingan, sedangkan sebagian yang lain juga mendapatkan bimbingan namun kurang intensif. Hasil evaluasi akhir pada penelitian tersebut menunjukkan bahwa prestasi belajar Fisika sebagian besar hasilnya belum memuaskan yaitu 75% yang mendapat nilai dibawah KKM yang ditentukan yaitu 70. Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada salah satu SMA Negeri di Bandung, ditemukan bahwa 61,2% dari 124 siswa masih memiliki nilai tes kemampuan kognitif dibawah KKM (Kriteria Ketentutasan Minimum) yang berlaku yaitu 75. Pelaksanaan pembelajaran

fisika di sekolah tersebut memanfaatkan *WhatsApp*, *Zoom*, *Google Meet*, dan *Google Classroom*. Pendidik biasanya memaparkan materi dengan bantuan media *power point* memakai fitur *share screen*, dibantu dengan buku cetak siswa sebagai penunjang aktivitas belajarnya. Kendala yang dirasakan oleh pendidik salah satunya adalah tidak mengetahui secara langsung tingkat pemahaman peserta didik pada saat penyampaian materi karena rendahnya komunikasi dua arah, sedangkan alasan yang dikemukakan peserta didik selama pembelajaran dalam jaringan, peserta didik tidak diwajibkan mengaktifkan kamera dan microphone saat pembelajaran dan lebih banyak melakukan kegiatan menulis catatan dan mengerjakan soal pada tiap pertemuan. Dapat dikatakan pembelajaran yang berlangsung memiliki komunikasi dua arah yang rendah, dan aktivitas belajar yang kurang variatif. Hal ini dapat menjadi faktor mengapa hasil belajar siswa masih rendah.

Pada model pembelajaran yang digunakan, hendaknya model pembelajaran tersebut mendukung peserta didik berperan aktif untuk mencapai tujuan pembelajarannya. Model pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk lebih aktif salah satunya adalah *cooperative learning*. Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat hingga lima orang siswa dengan struktur kelompok bersifat heterogen (perbedaan latar belakang akademik, jenis kelamin, ras atau etnis) (Nurdiansyah, dan Fahiyaru, 2016). Selain model pembelajaran yang menuntut siswa aktif dibutuhkan pula media pembelajaran yang variatif untuk memperkuat aktivitas belajar peserta didik, yaitu salah satunya menggunakan *Sparkol Videoscribe*. *Sparkol Videoscribe* merupakan nama lain dari *Whiteboard animation video* (animasi papan tulis) atau sering disebut dengan *sketch videos*, *doodle videos*, *video scribing* atau *eksplainer videos* yang merupakan suatu seni sketsa gambar dan teks pada suatu papan tulis atau kanvas digital yang dapat disisipkan audio narasi sehingga menjadi suatu video animasi yang utuh (Pratiwi, dkk, 2016). Peserta didik diminta untuk menyusun *Videoscribe* yang

berisi tentang pemaparan materi gerak harmonik sederhana. Dengan penyusunan *videoscribe* diharapkan dapat menggambarkan kognitif siswa yang dirancang sedemikian rupa sesuai dengan cara berfikir suatu individu atau kelompok.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Basri dan Khatimah (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan *sparkol videoscribe* sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan hasil belajar fisika. Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi, dkk (2020), menemukan bahwa implementasi Sparkol Videoscribe dalam pembelajaran fisika dengan model PACE (*Project, Activity, Cooperative Learning and Exercise*) dapat meningkatkan kemampuan analitis sebesar 35%. Penggunaan media animasi *whiteboard* dalam proses pembelajaran jarak jauh merupakan langkah yang tepat, karena aktivitas proses belajar siswa menjadi lebih variatif dengan keterampilan *Videoscribe*. Pembelajaran fisika dengan bantuan *Sparkol Videoscribe* membuat siswa mempunyai pengalaman baru yang memberi wadah untuk lebih kreatif, dan tentunya hal ini sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Hal ini senada dengan pendapat Edi (Imamah, 2012; Sitorus, 2020) bahwa pembelajaran yang menggunakan multimedia interaktif dapat meningkatkan aspek pemahaman konsep materi pelajaran dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, karena siswa lebih cenderung berkonsentrasi dan lebih perhatian dalam mengikuti pelajaran karena menggunakan media yang menarik. Diharapkan dengan pembelajaran tersebut dapat menumbuhkan semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar peserta didik di tengah pandemik Covid 19 ini..

Hasil Belajar adalah salah satu pencapaian penting yang perlu dicapai oleh peserta didik, terutama saat pembelajaran jarak jauh (PJJ) di tengah pandemi Covid-19 ini. Dengan dilaksanakannya *Cooperative Learning* berbantuan *Sparkol Videoscribe* melalui penugasan diharapkan pembelajaran dapat berfokus pada kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan aktivitas belajar, sehingga diharapkan hasil belajar peserta

didik mengalami perubahan positif. Berdasarkan uraian yang dikemukakan di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai “Penerapan Cooperatif Learning melalui Penugasan Sparkol Videoscribe untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA pada Materi Getaran Harmonik Sederhana.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan tersebut dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah melaksanakan *Cooperative learning* berbantuan penugasan *Sparkol Videoscribe*?
2. Bagaimana peningkatan kemampuan menyusun *videoscribe* siswa setelah melaksanakan *Cooperative learning* berbantuan *Sparkol Videoscribe*?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa dan kemampuan menyusun *videoscribe* setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran kooperatif berbantuan *Sparkol Videoscribe*

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian yang dilakukan memiliki manfaat bagi ilmu pengetahuan tentang media pembelajaran *Sparkol Videoscribe* yang bermanfaat dalam mendukung hasil belajar siswa. Sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui aktivitas siswa yang inovatif, dan kreatif

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan memberikan solusi bagi para siswa agar dapat memahami dan mempelajari fisika dengan menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajarnya, dapat mengembangkan keahliannya dalam bidang TIK dan keterampilan sosial.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi guru-guru fisika untuk menerapkan media *Sparkol Videoscribe* dalam pembelajaran fisika dan menentukan model pembelajaran fisika selanjutnya.

c. Bagi Sekolah

Diharapkan penelitian ini berguna sebagai bahan pertimbangan selanjutnya bagi sekolah untuk menggunakan *Sparkol Videoscribe* sebagai media pembelajaran fisika, lalu menyediakan fasilitas yang memadai.

E. Definisi Operasional

1. *Cooperative Learning* berbantuan *Sparkol Videoscribe*

Cooperative learning berbantuan *Sparkol Videoscribe* merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, dan secara aktif berpartisipasi untuk mencapai tujuan bersama yaitu menyusun *Sparkol Videoscribe*. Tahapan pembelajaran pada penelitian ini meliputi, menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok Belajar, membimbing kelompok bekerja dan belajar, dan evaluasi. Keterlaksanaan *Cooperative Learning* dengan berbantuan *Sparkol Videoscribe*, dapat ditinjau berdasarkan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh observer

Sparkol Videoscribe merupakan suatu aplikasi desain video yang dapat menghasilkan suatu objek tangan yang sedang menggambar pada suatu layar putih. Aspek penilaian pada *videoscribe* terdiri dari konten fisika, keorisinilan dan keberagaman karya, kualitas, kerjasama antar anggota. Hal ini diukur dengan rubrik penilaian *videoscribe* pada tugas awal dan tugas akhir.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang diteliti dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang mencakup empat tingkatan yaitu mengetahui (C1), memahami (C2), dan mengaplikasikan (C3), dan menganalisis (C4). Instrumen yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa pada aspek kognitif adalah tes. Tes terdiri dari 15 item pilihan ganda. Peningkatan hasil belajar kognitif diperoleh dari selisih antara nilai post-test dan pre-test dengan soal yang sama berdasarkan nilai gain yang dinormalisasi.

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Secara sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari tiga bagian yaitu: bagian pendahuluan, bagian isi, dan bagian akhir.

1. Bagian Pendahuluan

Bagian pendahuluan ini meliputi: halaman judul, abstrak, halaman pengesahan, kata pengantar, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar bagan dan daftar lampiran.

2. Bagian Isi

Bab I: Pendahuluan

Dalam bab ini diuraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan skripsi

Bab II: Landasan Teori Penelitian

Bagian ini memaparkan tentang teori-teori yang mendukung dalam penelitian terkait dengan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan, teknologi pendidikan, media pembelajaran, *Sparkol Videoscribe*, aspek hasil belajar

Bab III: Metode Penelitian

Bagian ini menguraikan tentang desain penelitian, model pengembangan, ruang lingkup penelitian, prosedur penelitian, prosedur pengembangan, instrumen penelitian, metode pengumpulan data, analisis instrumen dan teknik analisis data.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bagian ini menguraikan tentang gambaran umum sekolah tempat penelitian, hasil-hasil penelitian serta pembahasan penelitian

Bab V: Simpulan dan Saran

Bagian ini berisi tentang kesimpulan dari pembahasan dan saran bagi pihak tertentu yang terkait dengan penelitian in

3. Bagian Akhir

Bagian akhir skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran.