

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi juga mengalami perkembangan. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi secara langsung maupun tidak langsung memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap beberapa aspek kehidupan. Salah satunya terhadap aspek pendidikan.

Pengaruh perkembangan tersebut terlihat jelas dalam upaya-upaya pembaharuan sistem pendidikan dan pembelajaran interaktif. Kebutuhan teknologi dalam pendidikan sangat penting, karena dengan bantuan teknologi, mengajar dan belajar tidak hanya terjadi di lingkungan sekolah, tetapi juga bisa terjadi sekalipun pendidik dan peserta didik secara fisik berada dalam jarak jauh. Penerapan teknologi dalam kegiatan pembelajaran ditandai dengan hadirnya *e-learning* yang semua variasi tingkatannya telah memfasilitasi perubahan dalam pembelajaran yang disampaikan melalui semua media elektronik seperti: audio/video, TV interaktif, *Compact Disc* (CD) dan *internet*.

Seorang pendidik dalam bidang pembelajaran diharapkan untuk memulai inovasi dalam pembelajaran, inovasi yang dapat diterapkan yaitu perlu dilakukan dengan memanfaatkan berbagai macam sumber daya yang ada dengan didukung adanya sarana dan prasarana yang tersedia. Salah satu sumber daya yang dapat digunakan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu guru menjelaskan materi yang terkait, sehingga melalui media tersebut siswa akan lebih mengerti tentang materi tersebut serta lebih termotivasi untuk mengikuti pelajaran (Ponza, dkk. 2018 : 11).

SMA Negeri Keberbakatan Olahraga Flobamorata Kupang menerapkan Kurikulum Nasional dan Kurikulum Khusus Olahraga. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dalam proses pembelajaran daring, sekolah menggunakan berbagai media online di antaranya *Google Classroom*,

Zoom, *Google Meet*, dan *WAG*. Kendala yang dialami sekolah adalah kemampuan guru dalam bidang IT, mempengaruhi proses pembelajaran secara daring. Untuk mata pelajaran Fisika, guru menggunakan *powerpoint* dan guru belum menggunakan video pembelajaran. Kendala yang dialami adalah pemberian contoh soal yang tidak maksimal dan proses pembelajaran yang tidak efektif.

Untuk mengatasi kendala diatas maka dibuatlah video animasi pembelajaran yang diharapkan dapat digunakan dan dapat membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Video animasi pembelajaran yang dibuat dapat digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran, dengan penyampaianya yang lebih interaktif diharapkan siswa merasa termotivasi untuk belajar.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012 : 29).

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media audio visual berbentuk video. Video dapat dibuat dengan berbagai macam aplikasi, salah satunya aplikasi *Powtoon* yang memberikan pengalaman dalam penyusunan presentasi materi pembelajaran secara menarik. sehingga diharapkan dengan pembuatan video animasi pembelajaran, dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran.

Aplikasi *Powtoon* merupakan aplikasi terhubung *internet* atau *web apps online* yang dapat menyajikan presentasi atau paparan materi. *Powtoon* dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kelebihan yang dimiliki oleh *powtoon* mudah digunakan karena hasil akhirnya berupa video serta kemudahan membuat animasi-animasi yang dapat menarik minat siswa sehingga terjadinya peningkatan hasil belajar (Ponza, dkk, 2018 : 11).

Animasi yang ditampilkan dalam video memberikan gambaran berkaitan dengan fenomena materi pelajaran. Pemilihan media

pembelajaran diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran yang terjadi sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Gerak Lurus merupakan salah satu materi Fisika pada tingkat SMA/MA kelas X semester Ganjil. Penyampaian materi Gerak lurus dalam bentuk video yang berisikan animasi, menjelaskan materi serta fenomena yang berkaitan dengan kegiatan setiap hari yang menjadi sumber belajar bagi siswa. Video animasi pembelajaran materi Gerak Lurus diintegrasikan dalam suatu model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share*.

Model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share* digunakan untuk menyampaikan video animasi pembelajaran materi Gerak lurus dalam pembelajaran. Diharapkan Video animasi pembelajaran materi Gerak Lurus dapat menjadi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat siswa untuk belajar.

Oleh karena itu, berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin meneliti tentang pembuatan video animasi pembelajaran Fisika Materi Pokok Gerak Lurus. Pembuatan video animasi pembelajaran Fisika materi gerak lurus diharapkan dapat menjadi bahan ajar serta bahan kajian dalam membuat media pembelajaran dan digunakan dalam model pembelajaran Kooperatif tipe *Think Pair Share*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis ingin melaksanakan penelitian dengan judul **“Pembuatan Video Animasi Pembelajaran Fisika Berbantuan *Powtoon* Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* Materi Pokok Gerak Lurus Kelas X SMA Semester Ganjil”**

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka masalah yang menjadi fokus penelitian ini adalah :

Bagaimana kelayakan video animasi pembelajaran fisika berbantuan *Powtoon* materi pokok gerak lurus kelas X?

3. Tujuan

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan video animasi pembelajaran fisika berbantuan *Powtoon* materi pokok gerak lurus kelas X SMA semester ganjil sebagai media dan bahan ajar pembelajaran.

4. Manfaat

1) Manfaat Teoretis

Manfaat teoretis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat menambah wacana baru tentang pembuatan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran di Sekolah Menengah Atas dan perkembangan dunia pendidikan pada umumnya.

2) Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Untuk menambah pengetahuan dan sarana untuk meningkatkan kualitas keilmuan yang diperoleh selama dibangku kuliah.

b. Bagi Guru

Sebagai bahan referensi guru dalam pembuatan media pembelajaran sehingga menjadi bekal untuk proses kedepannya

c. Sekolah

Sebagai alternatif untuk meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar di sekolah.

d. Bagi Siswa

Diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.