

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan keterampilan dan bentuk karakter nasional yang bermartabat dan peradaban untuk mengedukasi kehidupan berbangsa. Hal tersebut, ditujukan untuk mengembangkan potensi siswa untuk setia dan mengabdikan kepada Allah SWT, mulia, sehat, terampil, kreatif, mandiri, demokratis dan warga negara yang bertanggung jawab (Depdiknas, 2003).

Pendidikan pada saat ini harus dapat membentuk siswa yang dapat menghadapi era globalisasi, masalah lingkungan, kemajuan informasi teknologi, konvergensi sains dan teknologi, berbasis pengetahuan ekonomi, kebangkitan industri kreatif dan budaya, dunia yang berubah kekuatan ekonomi, dan pengaruh serta dampak teknologi berbasis sains. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 65 Tahun 2013 mengenai standar proses, mengungkapkan bahwa:

“proses pembelajaran standar pada 2013 Kurikulum memanfaatkan pembelajaran dengan keilmuan yang terintegrasi, tematik, dan pendekatan tematik. Penggunaan media pembelajaran ini dianggap mampu untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu keseimbangan pengetahuan, sikap, dan keterampilan pada peserta didik” (Hilda, Lubis, & Daulae, 2020).

Pendidikan pada era kemajuan informasi dan teknologi sangat berdampak pada perkembangan psikologis peserta didik. Salah satunya peserta didik pada jenjang SMA yang cenderung menyukai sebuah petualangan mengindikasikan siswa sulit menerima pembelajaran yang bersifat monoton khususnya pada pembelajaran fisika. Pada situasi seperti ini, guru diharapkan mampu memberikan pembelajaran yang menarik, sehingga motivasi siswa untuk belajar fisika semakin meningkat.

Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pembelajaran fisika sangat beragam, contohnya dengan menggunakan media pembelajaran. Guru harus cerdas memilih media pembelajaran yang tepat. Apabila media pembelajaran yang

digunakan guru itu tepat, maka pencapaian tujuan pembelajaran akan lebih mudah tercapai, sehingga nilai ketuntasan belajar siswa akan meningkat (Yunita, 2016).

Pemanfaatan media pembelajaran dapat diterapkan sedapat mungkin dalam semua mata pelajaran, termasuk pembelajaran fisika. Media harus dikemas dalam pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat berlama-lama dengan materi studi. Jika media yang dipahami, artinya adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi di mana siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Matsum, Andriani, Maduretno, & Yusro, 2019). Media pembelajaran digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah bertujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan (Masykur, Nofrizal, & Syazali, 2017). Pemilihan media pembelajaran yang tepat, dapat membantu guru dalam menjelaskan konsep-konsep fisika yang dirasakan sulit untuk dijelaskan. Buku paket fisika merupakan salah satu media pembelajaran yang sering digunakan. Akan tetapi penggunaan media cetak tersebut belum mampu meningkatkan penguasaan konsep siswa dibandingkan dengan menggunakan media *audio-visual* siswa lebih tertarik untuk belajar. Sesuai dengan kerucut pengalaman yakni sebuah teori pola media pendidikan yang dikemukakan oleh ahli *audio-visual* yang bernama Edgar Dale dalam bukunya yang berjudul "*Audio-visual Methods in Teaching*". Seperti dikutip (Audie, 2019) bahwa pemikiran Edgar Dale tentang kerucut pengalaman atau yang disebut dengan kerucut pengalaman merupakan usaha awal untuk membuktikan tentang keterkaitannya teori belajar dengan komunikasi *audio-visual* semakin keatas semakin abstrak. Salah satu jenis media pembelajaran adalah *audio-visual*. Media ini sangat membantu dalam pemahaman siswa karena menurut Edgar Dale dalam kerucut pengalamannya, belajar dengan menggunakan *audio-visual* memiliki tingkat keingatan yang lebih tinggi sebesar 50 % dibandingkan dengan media-media lainnya seperti media cetak tersebut.

Rendahnya ketertarikan belajar juga dirasakan oleh siswa SMAN 6 Enrekang. Hal tersebut berdasarkan wawancara terhadap guru mata pelajaran fisika kelas X yang mengatakan bahwa, pembelajaran selama covid-19 ini, guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga mereka kurang antusias ketika guru menyampaikan materi pembelajaran

menggunakan media berupa buku paket fisika, bahan ajar dan lain-lainnya, permasalahan tersebut membuat peserta didik mengalami kesulitan ketika mengerjakan soal fisika meskipun telah dilatihkan berulang kali, sehingga permasalahan tersebut membuat penguasaan konsep siswa menjadi rendah. Selanjutnya berdasarkan observasi pembelajaran di kelas online melalui *zoom meeting*, didapatkan bahwa pembelajaran fisika masih berpusat pada guru (*teacher center*), dimana peserta didik hanya memahami materi pembelajaran dengan pasif tanpa terlibat langsung dalam pencarian sumber materi ajar. Selain itu didapatkan juga bahwa keadaan peserta didik saat pembelajaran terlihat bahwa peserta didik kurang antusias memperhatikan pembelajaran ketika hanya penjelasan materi dari guru. Kalau diperhatikan mereka cenderung lebih menyukai pembelajaran menggunakan media berbasis audio visual (video) karena menurut mereka seharusnya guru memberikan video pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar pembelajaran tidak membosankan.

Selain melakukan wawancara dengan guru fisika, wawancara juga dilakukan kepada peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara, pembelajaran yang dilakukan di SMAN 6 Enrekang selama situasi covid-19 ini memang tidak menarik perhatian bahkan kurang menyenangkan, hal tersebut disebabkan oleh media yang digunakan guru kurang menarik, kebanyakan hanya menggunakan *power point* jarang sekali guru menggunakan media terbaru di dalam proses pembelajaran, peserta didik menginginkan adanya media pembelajaran baru supaya adanya proses pembelajaran interaktif. Jadi, beberapa permasalahan tersebut membuat penguasaan konsep khususnya mata pelajaran fisika siswa di SMAN 6 Enrekang menjadi kurang.

Rendahnya penguasaan konsep siswa dapat dilihat dari data perolehan nilai penguasaan konsep yang didapatkan ketika peneliti melakukan uji soal di SMAN 6 Enrekang terhadap 33 siswa yang telah mempelajari materi usaha dan energi. Soal yang diberikan sebanyak 10 butir yang diambil dari penelitian (Fitriyani, 2017) terdiri dari soal-soal penguasaan konsep. Berikut data yang diperoleh peneliti:

**Tabel 1.1 Nilai Pencapaian Penguasaan Siswa Pada Konsep Usaha Dan Energi**

<b>Rentang Nilai</b>	<b>Jumlah Siswa</b>	<b>Kategori</b>	<b>Persentase</b>
100 – 80	3	Tinggi	9,1 %
79 – 70	4	Cukup	12,1 %
69 – 60	21	Kurang	63,6 %
59 – 0	5	Sangat Kurang	15,2 %

Dari data diatas dapat dilihat bahwa pencapaian penguasaan konsep siswa kelas XI MIPA SMAN 6 Enrekang, persentase siswa dalam kategori tinggi hanya 9,1 %, siswa dengan kategori cukup 12,1 %, siswa dengan kategori kurang 63,6 % dan 15,2 % dalam kategori sangat kurang. Data tersebut dapat disimpulkan bahwa 78,8 % siswa penguasaan konsep fisiknya kurang pada materi usaha dan energi khususnya di SMAN 6 Enrekang.

Salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik perhatian dan meningkatkan penguasaan konsep siswa, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran berupa media presentasi yang mudah diterima dan dipahami siswa. Media pembelajaran tersebut merupakan media yang dapat menyampaikan beberapa bentuk informasi yaitu: garis, simbol, gerakan, gambar (animasi) dan suara. Menurut (Fadhli, 2015) media yang menggunakan kelima bentuk informasi tersebut adalah gambar (animasi) dan video.

Media pembelajaran yang dapat mendukung dan mengatasi permasalahan di atas salah satunya adalah media pembelajaran berupa *VideoScribe* berbantuan Edmodo. *VideoScribe* merupakan aplikasi berbasis web yang disediakan pengguna untuk membuat presentasi animasi yang sangat menarik dan efektif untuk siswa. Bukti dari kemenarikan dan keefektifan media pembelajaran ini seperti yang diungkapkan dalam penelitian yang dilakukan oleh (Purnama, Erlindawati, & Nazar, 2017) mengatakan bahwa, *VideoScribe* merupakan aplikasi lunak yang hasilnya berbentuk video yang bisa digabungkan dengan peta konsep, gambar – gambar, suara, dan musik yang bisa menarik dan meningkatkan peserta didik untuk mengamati pelajaran secara aktif. Aplikasi *Videoscribe* mampu menyajikan konten pembelajaran dengan memadukan gambar, suara, dan desain yang menarik

sehingga siswa mampu menikmati proses pembelajaran. Keunggulan yang dimiliki aplikasi media pembelajaran *Videoscribe* ini yaitu untuk meningkatkan aktivitas belajar peserta didik dalam hal penguasaan konsep dan kemampuan siswa dalam belajar sehingga penguasaan konsep peserta didik akan lebih baik dengan menggunakan media pembelajaran *Videoscribe* dibandingkan tidak dengan menggunakan media *Videoscribe*.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Basri & Khatimah (2019) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *Videoscribe* efektif untuk meningkatkan hasil belajar fisika ditunjukkan dengan hasil yang didapatkan setelah penggunaannya masuk dalam kategori baik. Hasil penelitian Jannah, Harijanto, & Yushardi (2019) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran fisika berbasis *Videoscribe* efektif digunakan pada proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa yang dapat meningkatkan penguasaan konsepnya. Penelitian yang dilakukan oleh Sakti (2019) juga menunjukkan bahwa kelas eksperimen siswa lebih aktif dan tertarik belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Videoscribe* sedangkan kelas kontrol peran guru lebih mendominasi sehingga siswa kurang aktif dan berminat dalam proses pembelajaran. Data hasil penelitian tersebut juga didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Yudha, Asrul, & Kamus (2016) bahwa pembelajaran dengan bahan ajar fisika berbasis video menggunakan *Sparkol Videoscribe* yang dikembangkan berada pada kategori praktis oleh guru dari aspek isi bahan ajar, kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran, serta manfaat disimpulkan juga bahwa penggunaan bahan ajar fisika berbasis *Videoscribe* dinilai praktis serta efektif digunakan dalam pembelajaran fisika baik di sekolah maupun di rumah. Hasil penelitian diatas juga diperkuat oleh penelitian Saraswati, Dinihari, Nurrahmah, Sari, & Wiyanti (2020) menunjukkan bahwa hasil uji kelayakan yang dilakukan dengan media pembelajaran fisika SMA berbasis *Videoscribe* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *Videoscribe* sangat efektif dan layak digunakan baik itu dikelas maupun di rumah. Dengan itu hasil penelitian yang dilakukan oleh Shalikhah & Mardiana (2020) juga menunjukkan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa *Videoscribe* dapat menciptakan konsep edutainment yaitu pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan juga menarik.

Agar tercapainya penggunaan media pembelajaran *Videoscribe* alangkah lebih baik dan efektifnya jika di bantu dengan aplikasi *E-Learning*, mengingat dengan situasi yang kita hadapi saat ini ditengah pandemi Covid-19 tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran tatap muka atau langsung, aplikasi *E-Learning* tersebut yaitu *Edmodo*. *Edmodo* merupakan aplikasi yang sangat membantu menggantikan kegiatan pembelajaran tatap muka (langsung) menjadi pembelajaran daring (*online*). *Edmodo* menggabungkan sebagian fitur dari *Learning Management System (LMS)* dan sebagian fitur dari Jejaring Sosial (*Social Network*), menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik dan mudah digunakan, kemudian lebih dikenal dengan Jejaring Sosial Pembelajaran (*Social Learning Networks*). Ide pengembangan *Edmodo* berasal dari kepopuleran *Facebook*, yang ditambah dengan sebuah fitur untuk menjamin keamanan interaksi dan kolaborasi antara siswa dan guru. *Edmodo* dikembangkan berdasarkan prinsip-prinsip pengelolaan kelas berbasis kelompok dan media sosial. Fitur utama dari *Edmodo* yakni dukungan aktif terhadap model komunikasi dari media sosial daring, yang ditambahi dengan fitur bahan ajar daring (*online learning material*), dan evaluasi daring (*online evaluation*) (Yunita, 2016). Ada beberapa keuntungan jika guru menggunakan *Edmodo* daripada media *E-Learning* lainnya, *Edmodo* mudah dalam penggunaannya untuk guru dan peserta didik, guru dapat memberikan catatan atau materi pembelajaran, kuis, polling, peringatan dan peserta didik dapat mengaksesnya setiap saat. Dengan menggunakan *Edmodo*, diharapkan peserta didik dapat meningkatkan penguasaan konsep mereka khususnya dalam pembelajaran fisika. *Edmodo* sendiri juga mudah dalam penggunaannya oleh peserta didik maupun guru dan juga dapat diakses kapan dan dimana saja. Seperti yang diungkapkan oleh (Sumianingrum, 2017) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik dengan pembelajaran menggunakan media *E-Learning Edmodo* dengan pembelajaran tidak menggunakan media *E-Learning Edmodo*, hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa memang penggunaan media *E-Learning Edmodo* sangat efektif untuk kalangan peserta didik. Dengan demikian penulis berencana untuk melaksanakan penelitian dengan kebaharuan dari penelitian sebelumnya, dimana penerapan media pembelajaran *Videoscribe*

berbasis *Edmodo* unruk meningkatkan penguasaan konsep siswa pada proses pembelajaran fisika.

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengaruh Media Pembelajaran *Videoscribe* Berbasis *Edmodo* Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa Pada Materi Usaha Dan Energi”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini “Bagaimana pengaruh media pembelajaran *videoscribe* berbasis *edmodo* untuk meningkatkan penguasaan konsep peserta didik pada konsep fisika usaha dan energi dibandingkan dengan media pembelajaran berupa *power point* dan buku cetak atau materi ajar berbantuan media *E-Learning*.

Selanjutnya rumusan masalah di atas dijabarkan menjadi beberapa pertanyaan penelitian, sebagai berikut::

- 1) Bagaimana keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Videoscribe*?
- 2) Bagaimana perbedaan penguasaan konsep siswa antara kelas yang menggunakan media *Videoscribe* berbasis *Edmodo* dengan kelas yang menggunakan media *PPT Record* terintegrasi *Google Classroom* pada materi usaha dan energi?
- 3) Bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran *Videoscribe* berbasis *Edmodo* untuk konsep usaha dan energi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

- 1) Mengetahui keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media *Videoscribe*.
- 2) Mengetahui perbedaan penguasaan konsep siswa antara kelas yang menggunakan media *Videoscribe* berbasis *Edmodo* dengan kelas yang

menggunakan media *PPT Record* terintegrasi *Google Classroom* pada materi usaha dan energi.

- 3) Mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran *Videoscribe* berbantuan *Edmodo* untuk konsep usaha dan energi.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Dengan tercapainya tujuan dalam penelitian ini, maka hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya :

- 1) Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan bisa mengambil manfaat agar dapat memperkaya khasana keilmuan penelitian mengenai Pengaruh Media Pembelajaran *Videoscribe* berbasis *Edmodo* untuk meningkatkan Penguasaan Konsep siswa pada Materi Usaha dan Energi.

- 2) Praktis

- a) Bagi peneliti pendidikan

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan informasi dan rujukan untuk mengembangkan penelitian berkaitan dengan media pembelajaran *Videoscribe* berbasis *Edmodo*.

- b) Bagi Peserta didik

Dapat membantu meningkatkan penguasaan konsep pada topik Usaha dan Energi melalui media pembelajaran *Videoscribe* berbasis *Edmodo*.

- c) Bagi guru

Memberikan masukan mengenai media pembelajaran yang dapat dilakukan dalam upaya untuk meningkatkan penguasaan konsep Fisika siswa (memperbaiki proses pembelajaran).

- d) Bagi sekolah

Diharapkan penelitian ini dapat dijadikan informasi dan kajian untuk pengembangan pembelajaran Fisika di sekolah.

#### **E. Ruang Lingkup dan Batasan Penelitian**

Agar ruang lingkup masalah yang diteliti lebih terarah, maka dilakukan beberapa batasan penelitian sebagai berikut:



- 1) Media pembelajaran yang digunakan yaitu *videoscribe* dan *PPT record* pada materi Usaha dan Energi kelas X MIPA SMAN 6 Enrekang tahun ajaran 2020/2021.
- 2) Aspek yang diteliti pada penelitian ini adalah penguasaan konsep, penguasaan konsep yang dimaksud yaitu penguasaan konsep mengikuti ranah kognitif yang sesuai dengan taksonomi Bloom revisi Anderson, yaitu dari ranah kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (menilai), dan C6 (menciptakan).
- 3) Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi usaha dan energi dengan mengambil tiga pokok bahasan diantaranya konsep usaha, energi potensial dan energi kinetik dan energi mekanik dan hukum kekekalan energi mekanik.
- 4) Pembelajaran online dilaksanakan dengan menggunakan *Edmodo* dan *Google Classroom*.

#### **F. Definisi Operasional**

Definisi operasional merupakan informasi ilmiah yang sangat membantu penelitian lain yang ingin melakukan penelitian dengan menggunakan variabel yang sama. Agar diperoleh pengertian yang sama dan tidak menimbulkan interpretasi yang berbeda dari pembaca tentang berbagai istilah dalam penelitian ini maka perlu adanya penegasan istilah. Istilah yang ada dalam penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

##### **a. Media Pembelajaran *Videoscribe***

Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Videoscribe*. *Videoscribe* adalah salah satu media pembelajaran berbasis animasi berlatar dengan tulisan tangan. *Videoscribe* yang akan ditampilkan dalam penelitian ini memuat gambar, suara, animasi, teks (materi pelajaran).

*Videoscribe* pada penelitian ini menjelaskan materi pada konsep usaha dan energi yang disesuaikan dengan indikator pembelajaran yang akan dicapai berdasarkan kurikulum yang digunakan. *Videoscribe* ini digunakan pada proses pembelajaran sebanyak tiga kali pertemuan.

##### **b. Penguasaan Konsep**

Penilaian tingkat penguasaan konsep dilaksanakan pada saat proses pembelajaran telah selesai sebanyak tiga kali pertemuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Alat ukur yang digunakan yaitu tes penguasaan konsep dalam bentuk uraian sebanyak 6 soal yang memuat beberapa indikator penguasaan konsep. Adapun indikator penguasaan konsep usaha dan energi pada penelitian ini adalah menurut Benjamin Bloom revisi Anderson yaitu dari ranah kognitif C1 (mengingat), C2 (memahami), C3 (menerapkan), C4 (menganalisis), C5 (menilai), dan C6 (menciptakan). Hasil penguasaan konsep kemudian dianalisis menggunakan uji *N-Gain*.

### **c. Materi ajar usaha dan energi**

Usaha dan energi adalah salah satu materi fisika yang dipelajari di SMA kelas X MIPA semester genap yang sesuai dengan kurikulum SMAN 6 Enrekang. Materi ajar usaha dan energi terdapat pada kompetensi Dasar yaitu 3.9 Menganalisis konsep energi, usaha (kerja), hubungan usaha (kerja) dan perubahan energi, hukum kekekalan energi, serta penerapannya dalam peristiwa sehari-hari, serta 4.9 Menerapkan Metode ilmiah untuk mengajukan gagasan penyelesaian masalah gerak dalam kehidupan sehari-hari, yang berkaitan dengan konsep energi, usaha (kerja) dan hukum kekekalan energi.

## **G. Kerangka Pemikiran**

Usaha dan energi merupakan salah satu pokok bahasan fisika yang wajib dipelajari oleh siswa SMA. Dalam materi usaha dan energi siswa mempelajari pengertian usaha, pengertian energi, hukum kekekalan energi, perubahan energi dan aplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Materi usaha dan energi terdapat pada kompetensi dasar “menganalisis konsep energi, usaha (kerja), hubungan usaha (kerja) dan perubahan energi, hukum kekekalan energi, serta penerapannya dalam peristiwa sehari-hari”. Materi ajar usaha dan energi sendiri bisa kita rasakan dalam kehidupan sehari-hari, akan tetapi terkadang siswa kesulitan dalam memahami bahkan menguasai konsep-konsep fisika tersebut.

Penguasaan konsep merupakan bagian dari hasil dalam komponen pembelajaran. Penguasaan konsep tersebut mengacu pada Taksonomi Bloom yang direvisi. Menurut Benjamin Bloom dalam (Anderson & David, 2015) yaitu:

1. Mengingat (*remembering*)  
Mengingat adalah memunculkan kembali apa yang sudah diketahui dan tersimpan dalam ingatan jangka-panjang seperti mengenali lagi dan menyebutkan kembali.
2. Memahami (*understanding*)  
Memahami adalah menegaskan pengertian atau makna bahan-bahan yang sudah diajarkan, mencakup komunikasi lisan, tertulis, maupun gambar.
3. Menerapkan (*applying*)  
Menerapkan adalah melakukan sesuatu atau menggunakan sesuatu prosedur dalam situasi tertentu.
4. Analisis (*analyzing*)  
Analisis adalah suatu kemampuan peserta didik untuk merinci atau menguraikan suatu bahan.
5. Penilaian (*evaluating*)  
Evaluasi suatu kemampuan peserta didik untuk merinci atau menguraikan suatu bahan.
6. Mencipta (*creating*)  
Memadukan unsur-unsur menjadi sesuatu bentuk utuh yang koheren dan baru, atau membuat sesuatu yang orisinal.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan mengkondisikan agar meningkatkan penguasaan konsep siswa. Ketika siswa bisa memahami bahkan menguasai dengan baik, diharapkan siswa dapat belajar lebih semangat dan tertarik.

Oleh sebab itu, untuk meningkatkan penguasaan konsep fisika, guru sebagai fasilitator pembelajaran harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik ini bersumber dari kreatifitas guru dalam menyampaikan pembelajaran, media pembelajaran yang menarik dan fasilitas serta suasana yang mendukung. Media pembelajaran sangat mendukung untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Kegunaan media pembelajaran secara umum menurut (Nurrita, 2018) yaitu:

1. Bagi guru, yaitu: memberikan pedoman bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi siswa, yaitu: dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah.

Pemilihan media yang sesuai dengan kondisi siswa merupakan suatu hal yang sangat penting, hal ini dapat meningkatkan penguasaan, semangat dan kemampuan siswa. Salah satu media yang akan digunakan peneliti dalam proses pembelajaran pada penelitian ini adalah media pembelajaran *videoscribe*. Media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *videoscribe* berbantuan *edmodo*. *Videoscribe* menurut penelitian (Basri & Khatimah, 2019) merupakan salah satu media pembelajaran berbasis video animasi yang terdiri dari rangkaian gambar yang disusun menjadi sebuah video yang menarik. Dengan karakteristik yang unik, *videoscribe* mampu memaparkan materi pembelajaran dengan mengkombinasikan gambar, tulisan, animasi, disertai suara sehingga siswa lebih tertarik. Aplikasi *Edmodo* ini juga dapat digunakan dengan berbantuan jaringan komputer. Setiap orang dapat melakukan komunikasi yaitu antara pengajar/guru dengan peserta didiknya atau sebaliknya. Dimana sarana yang harus diperlukan berupa jaringan komputer yang terhubung dengan internet, *e-mail* untuk user (guru, rekan, dan siswa) *edmodo* menyediakan fasilitas untuk berbagi materi pelajaran, berkomunikasi dengan guru maupun teman serta mengerjakan tugas secara *online* yang dapat digunakan kapan dan dimana saja.

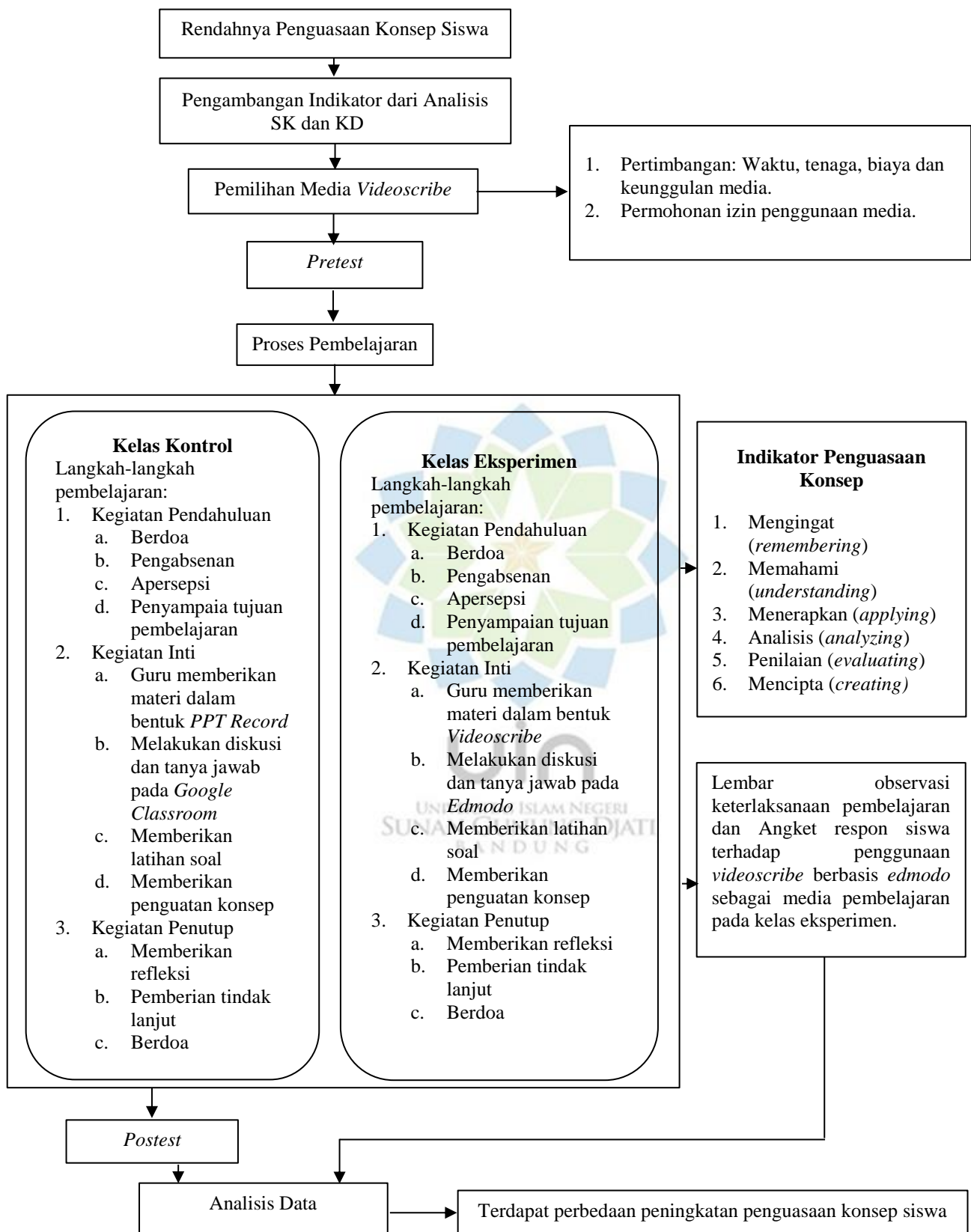
Pemilihan media pembelajaran ini memiliki beberapa pertimbangan, diantaranya waktu, tenaga dan biaya. Melihat pertimbangan tersebut, peneliti mencoba menggunakan media pembelajaran *videoscribe* berbantuan *edmodo*. Hal ini disebabkan karena penggunaan media pembelajaran *videoscribe* berbantuan *edmodo* lebih menghemat waktu, tenaga dan biaya serta mengingat dengan situasi yang kita hadapi saat ini ditengah covid-19 tidak memungkinkan untuk melaksanakan pembelajaran secara tatap muka (langsung), dengan menggunakan media *E-Learning* *edmodo* pembelajaran dapat berlangsung secara daring (*online*) menggantikan pembelajaran tatap muka atau langsung. Pertimbangan lainnya dengan memilih media pembelajaran *videoscribe* dan

*edmodo* karena sudah tersedia di website *google* tinggal penginstalan dan pengoperasiannya.

Pembelajaran pada penelitian ini dilakukan secara daring (*online*), mengingat dengan pembelajaran yang dianjurkan oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan disebabkan oleh covid-19, pembelajaran daring (*online*) merupakan pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses pembelajaran menggantikan pembelajaran tatap muka (langsung) dengan pola kegiatan pembelajaran yang bertahap.

Adapun metode yang digunakan dalam proses pembelajaran ini, yaitu metode penjelasan materi menggunakan media *videoscribe* yang terintegrasi pada *E-Learning edmodo*, diskusi dan tanya jawab. Tahapan pembelajaran menggunakan media *videoscribe* meliputi: (1) Membuka pembelajaran; (2) Penyajian materi dengan media *videoscribe*; (3) Diskusi; (4) Tanya Jawab; (5) Latihan Soal; (6) Menyimpulkan; (7) Menutup Pembelajaran. Kerangka pemikiran dapat dilihat dalam bentuk skema seperti pada bagan 1.1 berikut:





Gambar 1. 1 Kerangka Pemikiran

## H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan pernyataan dan rumusan masalah diatas, maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

$H_0$  : Tidak terdapat perbedaan penguasaan konsep siswa antara yang menggunakan media pembelajaran *Videoscribe* berbasis *Edmodo* dengan yang menggunakan media *PPT Record* terintegrasi *Google Classroom* pada materi usaha dan energi.

$H_a$  : Terdapat perbedaan penguasaan konsep siswa antara yang menggunakan media *Videoscribe* berbasis *Edmodo* dengan yang menggunakan media *PPT Record* terintegrasi *Google Classroom* pada materi usaha dan energi.

## I. Hasil Penelitian yang Relevan

Dari beberapa hasil penelitian yang dilakukan sebelumnya, diperoleh data sebagai berikut:

1. (Hakim, 2017) dalam penelitiannya dengan judul “*Pengaruh Media Videoscribe terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Interaksi Makhluh Hidup dengan Lingkungan Di Kelas VII SMPN 1 Simpang Tiga Kabupaten Aceh Besar*” menunjukkan hasil bahwa aktivitas belajar siswa dengan menggunakan media *Videoscribe* pada materi interkasi makhluk hidup tergolong baik dan penggunaan media *Videoscribe* berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi interaksi makhluk hidup.
2. (Bhakti, Dwi Astuti, & Rahmawati, 2020) dalam penelitiannya dengan judul “*Improving Students’ Problem Solving Ability Through Learning Based Videoscribe*” menunjukkan hasil bahwa video pembelajaran berbasis *Videoscribe* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam kursus pengukuran listrik.
3. (Gustina, Abu, & Hamsyah, 2016) dalam penelitiannya dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Macromedia Flash 8 Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas VII SMPN 18 Makassar Studi pada Materi Pokok Asam, Basa dan Garam*” menunjukkan

hasil bahwa media pembelajaran berbasis *Macromedia Flash 8* berpengaruh positif signifikan terhadap motivasi dan hasil belajar kognitif siswa.

4. dalam penelitiannya dengan judul *“Pengembangan Bahan Ajar Fisika Kontekstual Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Siswa”* menunjukkan hasil bahwa pengaruh penggunaan bahan ajar fisika kontekstual dalam meningkatkan penguasaan konsep siswa. Baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol sama-sama mengalami peningkatan penguasaan konsep setelah diberi perlakuan.
5. (Purnama, Erlindawati, & Nazar, 2017) dalam penelitiannya dengan judul *“Pengembangan Media Animasi Berbasis Videoscribe Pada Materi Koloid Untuk Mahasiswa Program Studi Pendidikan Fisika Tahun Akademik 2016/2017”* menunjukkan hasil media bahwa video animasi menggunakan *sparkol videoscribe* dikategorikan sangat baik dan mendapatkan tanggapan dari mahasiswa dengan baik.
6. (Nulhakim, Istiqomah, & Saefullah, 2019) dalam penelitiannya dengan judul *“The Influence of Using Sparkol Videoscribe’s Learning Media to Increase Science Literacy On Pressure Concept”* menunjukkan hasil bahwa terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran *sparkol videoscribe* untuk meningkatkan konsep fisika.
7. (Basri & Khatimah, 2019) dalam penelitiannya dengan judul *“Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Sparkol Videoscribe Terhadap Hasil Belajar Fisika Peserta Didik Kelas XI SMA Negeri 6 Jeneponto”* menunjukkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran *Videoscribe* efektif untuk meningkatkan hasil belajar fisika.
8. (Jannah, Harijanto, & Yushardi, 2019) dalam penelitiannya dengan judul *“Aplikasi Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe pada Pokok Bahasan Suhu dan Kalor terhadap Hasil Belajar Siswa SMK”* menunjukkan hasil bahwa media pembelajaran fisika berbasis *Videoscribe* efektif digunakan pada proses pembelajaran untuk menarik perhatian siswa yang dapat meningkatkan penguasaan konsepnya.



9. (Sakti, 2019) dalam penelitiannya dengan judul “*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Videoscribe terhadap Pemahaman Konsep Fisika Siswa SMP Ittihad Makassar*” menunjukkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran *Videoscribe* siswa menjadi lebih aktif dan tertarik belajar.
10. (Shalikhah & Mardiana, 2020) dalam penelitiannya dengan judul “*Edutainment with video scribe in thematic learning*” menunjukkan hasil bahwa pemanfaatan media pembelajaran berupa *Videoscribe* dapat menciptakan konsep *edutainment* yaitu pembelajaran yang menyenangkan, efektif dan juga menarik.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, didapatkan hasil bahwa media pembelajaran *Videoscribe* dapat berpengaruh positif dalam meningkatkan penguasaan konsep, motivasi, hasil belajar dan kemampuan pemecahan masalah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran *Videoscribe* lebih efektif dari pada media pembelajaran seperti buku cetak, *power point* dan sebagainya. Dengan demikian penulis berencana untuk melaksanakan penelitian dengan kebaharuan dari penelitian sebelumnya, dimana penerapan media pembelajaran *Videoscribe* berbasis *Edmodo* untuk meningkatkan penguasaan konsep siswa pada proses pembelajaran fisika.