

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Coronavirus Disease 2019 atau yang dikenal dengan COVID-19, yang melanda Indonesia sejak awal tahun 2020 lalu (Djalante Riyanti, 2020) (Taylor, 2019) membawa dampak yang sangat besar di hampir setiap bidang kehidupan manusia, tak terkecuali bidang pendidikan (Susilowati & Faiziyah, 2020). Protokol kesehatan yang diberlakukan untuk menjaga jarak (Kesehatan et al., 2021) membuat proses pembelajaran yang seharusnya dilakukan di kelas secara tatap muka menjadi tidak memungkinkan untuk dilakukan (Susilowati & Faiziyah, 2020). Peserta didik, mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi diharuskan belajar dari rumah (Rahmawati, 2016). Hal ini membawa dampak perubahan yang cukup mendasar terkait metode pembelajaran yang dilakukan guru. Pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dulu hanya menjadi alternatif pembelajaran saat ini menjadi suatu keharusan (Kemdikbud, 2020).

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sangat dibutuhkan untuk membantu kelancaran proses PJJ saat ini (BSNP, 2010)(Adisel & Pranansa, 2020). Dengan adanya pemanfaatan TIK yang baik ditambah infrastruktur jaringan internet yang memadai, membuat kegiatan PJJ menjadi solusi terbaik untuk proses belajar mengajar disituasi pandemi Covid-19 ini (Marzuki, n.d.). Akan tetapi pada kenyataannya infrastruktur jaringan internet di berbagai wilayah di Indonesia belum cukup baik (Azzahra, 2020), sehingga PJJ yang memanfaatkan internet sering kali mengalami kendala. Di beberapa wilayah hal ini disiasati dengan guru yang melakukan *visiting* ke

rumah beberapa siswa untuk melaksanakan pembelajaran (Vivi Iswanti, 2020). Ada pula siswa yang harus ke sekolah untuk mengumpulkan tugas, dan mengambil tugas yang baru untuk dikerjakan. Hal ini tentunya tidak sesuai dengan konsep PJJ yang sesungguhnya.

Di sisi lain, Pembelajaran jarak jauh menuntut siswa untuk bisa belajar secara mandiri (Gusty, 2020), tentunya dengan pantauan dan bimbingan orang tua di rumah. Banyak siswa yang tidak siap dengan model pembelajaran *online* seperti saat ini (Wulandari, 2016)(Damayanti et al., 2020). Sehingga sering kali siswa merasa jenuh dan bosan karena harus duduk di depan layar komputer untuk mengikuti pembelajaran (Damayanti et al., 2020). Kejenuhan siswa ditambah dengan banyaknya tugas yang diberikan, hampir setiap pelajaran membebankan tugas kepada siswa (Nindiati, 2020). Tidak sedikit pula orang tua yang merasa kesulitan dalam membimbing putra-putrinya saat pembelajaran *online* dari rumah (Yulianingsih et al., 2020) dan mempercayakan anaknya ke lembaga bimbingan belajar (Tajak, 2011).

Oleh karena itu, diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih *fleksibel*, yang dapat dipelajari siswa kapanpun dan dalam kondisi apapun. Salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran berbasis audio (Phillips, 2017), *podcast*. Media pembelajaran berbasis audio, masih belum banyak dikembangkan, apalagi untuk mata pelajaran seperti fisika (Susilowati & Faiziyah, 2020). Padahal media pembelajaran berbasis audio ini sangat *fleksibel*, bisa diputar berulang-ulang sembari melakukan pekerjaan yang lain (Mayangsari & Tiara, 2019). Dibandingkan dengan media berbasis teks, media berbasis audio lebih menarik untuk siswa (Wijayanto, 2020), terlebih untuk siswa yang memiliki gaya belajar *auditory*. Media pembelajaran berbasis audio juga bisa diputar melalui radio-radio komunitas yang ada di setiap daerah. Sehingga bisa menjadi salah satu solusi model pembelajaran untuk daerah dengan jaringan internet yang masih

minim (Sudarmoyo, 2020). Pada penelitian ini, akan dikembangkan media pembelajaran fisika berbasis solo *podcast* untuk siswa.

Materi fisika yang akan dikembangkan dalam *podcast* ini adalah materi yang terdapat pada KD 3.12 berisi tentang “Menganalisis gejala pemanasan global dan dampaknya bagi kehidupan serta lingkungan” tentang pemanasan global, yang diajarkan pada kelas XI semester 2 (Kemendikbud, 2018). Pemilihan KD ini didasarkan pada hasil pengamatan peneliti saat menjalankan program magang, materi pemanasan global kurang mendapat perhatian dibandingkan dengan materi yang lain. Materi ini hanya disampaikan sekilas, berbeda dengan materi fisika yang terdapat persamaan dan hitungannya. Padahal materi ini penting dan relevan dengan kondisi lingkungan saat ini (Hari, 2007). Kondisi di mana banyak masyarakat, khususnya generasi muda, yang acuh pada isu terkait pemanasan global yang sejatinya mengancam kehidupan manusia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ada, diantaranya sebagai berikut.

1. Adanya protokol kesehatan yang mengharuskan untuk menjaga jarak, menjadikan pembelajaran di sekolah yang seharusnya dilakukan secara tatap muka menjadi tidak memungkinkan;
2. PJJ yang dahulu hanya sebagai alternatif untuk melakukan pembelajaran sekarang menjadi suatu keharusan, sementara banyak pihak yang belum siap dengan model PJJ;
3. PJJ membutuhkan dukungan dalam internet yang memadai, kenyataannya banyak di beberapa daerah yang jaringan internetnya belum cukup baik;
4. Banyak dari berbagai pihak yang belum siap dengan sistem PJJ;

5. Siswa merasa jenuh dan bosan saat duduk di depan layar terus menerus saat PJJ;
6. Orang tua merasa kesulitan dalam membantu putra-putrinya saat PJJ;
7. Media pembelajaran berbasis Audio merupakan pembelajaran yang fleksibel, penggunaannya bisa didengarkan dan diputar berulang-ulang bersamaan dengan beraktifitas namun belum digunakan secara maksimal dalam pembelajaran;
8. Materi pembelajaran tentang pemanasan global yang hanya disampaikan secara sekilas tanpa perhatian khusus, sedangkan materi ini sesuai dengan keadaan saat ini.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian dapat dilakukan dengan lebih jelas dan terarah, maka peneliti membatasi permasalahan pada masih minimnya pengembangan media pembelajaran berbasis audio yang dapat menjadi solusi dalam pembelajaran jarak jauh dengan jaringan internet yang belum memadai. Sehingga dibutuhkan penggunaan media pembelajaran berbasis audio.

D. Rumusan Masalah

Dari beberapa uraian yang dijelaskan peneliti pada bagian latar belakang, peneliti dapat merumuskan permasalahannya sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis audio yang dikembangkan dari sisi validitas materi?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis audio dalam segi kualitas audio dan narasi?
3. Bagaimana respon pengguna terkait media pembelajaran berbasis audio?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diperoleh tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui kelayakan media yang akan dikembangkan dari segi validitas dan kualitas materi pembelajaran;
2. Mengetahui kelayakan media yang dikembangkan dari segi kualitas audio dan narasi;
3. Mengetahui respon penggunaan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini mempunyai spesifikasi yaitu:

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran audio yang dikemas dalam bentuk *podcast*;
2. Materi yang disampaikan berupa pembahasan terkait pemanasan global yang terdapat pada pelajaran fisika kelas X;
3. *Podcast* dikemas dalam delapan episode.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik
 - a. Sebagai sarana pembelajaran fisika materi pemanasan global dengan media pembelajaran yang menarik dan *fleksibel*;
 - b. Mempermudah siswa dalam memahami materi pemanasan global.
2. Bagi guru
 - a. Sebagai alternatif media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran fisika yang dilakukan secara daring;
 - b. Membantu guru untuk membuat pembelajaran fisika menjadi lebih menarik dan mudah;
 - c. Menjadikan motivasi kepada guru untuk membuat media pembelajaran dengan mudah dan menarik.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan penelitian pengembangan ini antara lain:

1. Asumsi Pengembangan

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan ini dapat mempermudah siswa dalam belajar secara daring maupun luring;
- b. Siswa mampu belajar secara mandiri;
- c. Validator merupakan ahli yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap dalam bidang multimedia;
- d. Butir-butir dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komperhensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis audio dengan materi pemanasan global;
- b. Validasi terkait materi pembelajaran dibatasi oleh tiga orang dosen/validator;
- c. Uji validasi kualitas media pembelajaran dilakukan oleh dua orang ahli;
- d. Uji respon penggunaan dilakukan pada siswa SMA kelas X