

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hak bagi setiap individu. Pendidikan diharapkan mampu menjadikan manusia memiliki kepribadian yang baik dan berkarakter. Pendidikan juga diharapkan mampu mewujudkan kehendak manusia untuk mengembangkan segala potensinya. Pendidikan adalah usaha yang dilakukan dengan sengaja dan sistematis untuk memotivasi, membina, membantu, serta membimbing seseorang untuk mengembangkan segala potensinya sehingga ia mencapai kualitas diri yang lebih baik (Amirin et al. 2022).

Pendidikan merupakan unsur yang sangat penting dalam kehidupan. Hal ini karena pendidikan diyakini mampu meningkatkan kualitas hidup yang dapat diperoleh melalui berbagai aspek seperti: pengetahuan, keterampilan dan pengalaman. Menurut Kurniawan et al. 2019, dalam dunia pendidikan, kegiatan belajar merupakan salah satu faktor penting dalam mempengaruhi hasil belajar. Astalini et al.(2018) menyatakan bahwa pendidikan pada dasarnya adalah sebuah upaya untuk mengembangkan potensi sumber daya manusia, khususnya peserta didik, yang dilakukan dengan membimbing dan memfasilitasi kegiatan belajarnya.

Fisika adalah suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari mengenai fenomena-fenomena yang terjadi di alam semesta dari penyebabnya hingga akibat dari fenomena tersebut. Menurut Suparno dalam Zaman (2012:1), fisika merupakan pengetahuan akan sifat-sifat fisis dari suatu objek atau kejadian, seperti bentuk, besar, kekasaran, berat, serta bagaimana objek-objek itu berinteraksi satu dengan yang lain.

Fisika mencakup mata pelajaran yang membahas mengenai fenomena – fenomena alam dengan tujuan agar peserta didik dapat berpikir dan bernalar. Melalui kemampuan berpikir dan bernalar itulah pada akhirnya peserta didik dapat berkembang dan bertambah daya pikir dan pengetahuannya (Supardi et al. 2015). Namun demikian pentingnya mata pelajaran fisika belum diimbangi dengan hasil belajar yang baik. Berdasarkan data ujian nasional Kementerian

Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2019, hasil rata – rata ujian nasional fisika (46,47) menempati urutan kedua terbawah setelah mata pelajaran matematika (39,33).

Pentingnya sikap siswa dalam pembelajaran fisika dapat dilihat pada tindakan siswa yang menunjukkan sikap positif dan sikap negatif. Sikap positif ditunjukkan dengan siswa cenderung lebih rajin belajar sehingga mereka dapat hasil memuaskan, sedangkan sikap negatif ditandai dengan siswa kurang tekun dalam belajar sehingga mendapatkan hasil yang kurang memuaskan (Kurniawan et al., 2019). Sikap ini dibangun oleh kecenderungan, kemampuan menyesuaikan diri, penghayatan dan nilai-nilai yang diharapkan seperti yang ditonjolkan oleh para ilmuwan dalam melakukan pekerjaannya.

Penyebab rendahnya pemahaman konsep fisika ini disebabkan antara lain seperti pemikiran peserta didik bahwa pembelajaran fisika itu meliputi rumus-rumus yang rumit serta gaya mengajar guru yang sangat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dalam pelajaran fisika. Permasalahan lain yang muncul di lapangan pada saat proses pembelajaran yang berlangsung, adalah peserta didik sulit untuk fokus dengan materi yang disampaikan oleh guru dan kurang tertarik dengan pembelajaran fisika. Beberapa faktor yang menyebabkan hal itu terjadi karena metode pembelajaran yang bersifat pasif, ceramah, dan hanya menerapkan rumus matematis atau perhitungan ketika menyelesaikan permasalahan fisika.

Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran lebih berfokus pada guru (*Teacher Centered*), sedangkan pembelajaran yang diharapkan di abad 21 adalah lebih berfokus pada peserta didik (*Student Centered*), adalah peserta didik lebih aktif dalam menyelesaikan suatu permasalahan (Uswatun Chasanah et al., 2016). Dalam mencapai pembelajaran yang diharapkan diperlukan suatu model pembelajaran dan metode yang sesuai. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan peserta didik serta melibatkan peserta didik untuk lebih aktif adalah pembelajaran *iSpring Suite* berbasis *Quantum Learning*.

Pada abad 21, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi berkembang dengan pesat sehingga Sumber Daya Manusia harus mampu beradaptasi (Aryana, 2019). Dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia diperlukan sarana dan prasarana yang cukup memadai. Salah satunya adalah pendidikan, menurut Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, tujuan dari pendidikan adalah mendidik peserta didik agar mampu mengembangkan potensi diri untuk menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa, pribadi yang baik, memiliki akhlak yang mulia, memiliki ilmu yang bermanfaat dan menjadi masyarakat yang berguna bagi nusa, bangsa dan agama (Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003). Hal ini berarti bahwa Negara Indonesia juga menempatkan pendidikan sebagai modal pembangunan bangsa dan negara. Untuk melaksanakan profesinya, pendidik khususnya guru sangat memerlukan aneka ragam pengetahuan dan keterampilan keguruan yang sangat memadai dalam arti sesuai dengan tuntutan zaman, kemajuan sains dan teknologi. Salah satu pengetahuan yang perlu dikuasai oleh guru adalah pengetahuan psikologi dengan pendidikan guru yang erat kaitannya dengan proses belajar-mengajar dalam suasana yang menyenangkan dan dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik untuk mencapai tujuan yang maksimal pada proses pembelajaran.

Sehubungan dengan hal itu, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di Indonesia berkembang dengan pesat di berbagai sektor, termasuk di dunia Pendidikan. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat dimanfaatkan tenaga pendidik di dalam pembelajaran, sehingga mampu mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Penggunaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di bidang Pendidikan contohnya adalah media pembelajaran. Media pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan semangat dalam kegiatan belajar, dan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Karena itulah media pembelajaran merupakan salah satu alat pendidikan yang berpengaruh penting bagi keberhasilan pencapaian mutu pendidikan (Nababan et al., 2023)

“Media pembelajaran adalah setiap alat, baik hardware maupun software sebagai media komunikasi untuk memberikan kejelasan informasi. Media

pembelajaran memperlancar komunikasi guru dan anak didik dalam pembelajaran serta seringkali media mampu merangsang pikiran, perhatian, dan keinginan belajar siswa yang mendorong siswa untuk ingin lebih tahu banyak tentang suatu hal” (Khasanah et al., 2023).

Stimulus sangat dibutuhkan untuk menarik perhatian peserta didik dalam melakukan kegiatan pembelajaran, dan dalam pembelajaranpun diharapkan memiliki kemampuan untuk merangsang pikiran, perhatian, dan keinginan belajar dari peserta didik. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran yang berhubungan dengan Teknologi diharapkan mampu untuk menjembatani hal tersebut.

Seiring dengan berjalannya perkembangan teknologi, pemanfaatan media pembelajaranpun memiliki banyak variasi. Salah satunya adalah dapat digunakan di perangkat *Mobile* atau yang biasa di sebut *Smartphone*, yang dikenal dengan *Mobile Learning*, di mana secara umum dapat diakses di banyak tempat. *Mobile learning* adalah segala jenis pembelajaran dimana pembelajar tidak hanya berada di lokasi yang sudah ditentukan tetapi dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, ataupun di mana pembelajar mengambil manfaat dari teknologi *mobile* (Hapnes & Fransisca, 2009). *Mobile Learning* bisa diartikan sebagai pembelajaran yang bisa dilakukan di mana saja asalkan terhubung dengan jaringan yang mendukung, Penelitian *A study of mobile learning for higher education students in Guangzhou* menyatakan bahwa perangkat *mobile* dapat digunakan kegiatan belajar dan mengajar. Hasil dari penelitian menunjukkan jika para siswa cenderung memilih menggunakan perangkat *mobile* untuk digunakan dalam pembelajaran di luar kelas dibandingkan menggunakan *smartphone* Perangkat *Mobile* untuk melakukan pembelajaran di dalam kelas (Chung, 2015). Pembelajaran dengan menggunakan *smartphone* lebih cocok digunakan di luar kelas dikarenakan perangkatnya yang fleksibel, sedangkan didalam kelas tatap muka peserta didik cenderung nyaman dengan adanya pembelajaran dengan interaksi langsung, kemudian Pada penelitian (Almaiah et al., 2019) disebutkan bahwa *mobile learning* mampu membantu dalam meningkatkan fleksibilitas kegiatan belajar dan mengajar di dalam dan di luar ruangan kelas. Selanjutnya penelitian

dengan judul *Analysis of Pedagogical Considerations of M-Learning in Smart Devices* menampilkan jika jajaran guru dan siswa merasa sangat puas dengan adanya teknologi nirkabel terbaru dalam dunia Pendidikan (Mostakhdemin-Hosseini, 2009). Atas dasar itu penggunaan perangkat *Mobile* atau teknologi Nirkabel dalam Pendidikan adalah meningkatkan akses, mengeksplorasi potensi perubahan dalam pengajaran dan pembelajaran, dan menyelaraskan dengan tujuan kelembagaan atau bisnis yang lebih luas (Kukulka-Hulme, 2007). Dengan adanya *Mobile Learning* atau Pembelajaran Daring saat ini menambah dimensi dan variasi pembelajaran.

Pada pembelajaran di ranah pendidikan non formal dibutuhkan fleksibilitas yang tinggi dan juga keefektifan waktu. Oleh karena itu tutor seyogyanya mampu memanfaatkan waktu dan media yang terbatas dengan sebaik mungkin agar materi pembelajaran bisa tersampaikan seluruhnya. Salah satu caranya dengan memanfaatkan aplikasi *powerpoint* yang relatif mudah digunakan, namun demikian pada penerapannya memiliki beberapa kendala seperti harus membawa laptop ke kelas, menyediakan proyektor untuk menampilkan presentasi, dan juga tidak banyak guru mampu mengoperasikan aplikasi *powerpoint* pada tingkat lanjut. Selain itu perlu keahlian tambahan yang nantinya dapat digunakan untuk membuat *file* presentasi yang interaktif.

Salah satu solusi untuk mengatasi hal itu maka dalam pembelajaran diperlukan penggunaan *smartphone*. Salah satu alasan penting perlunya pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* karena perangkat *smartphone* mudah untuk dibawa kemana saja dan *smartphone* sudah menjadi bagian dari keseharian remaja pada masa kini. Tidak hanya itu, siswa mampu mengeksplorasi lebih banyak materi yang ada pada media pembelajaran, karena siswa memiliki kesempatan untuk mempelajarinya secara mandiri baik di sekolah maupun di rumah (Warsita, 2018).

Quantum Learning adalah pendekatan yang meliputi aspek menyeluruh yang pada konteks ini diistilahkan dengan *global learning*. Pendekatan ini memiliki tujuan menutupi kelemahan pada gaya belajar tiap siswa dengan metode aneka jenis aspek untuk mengakselerasi pemahaman dan penyerapan

informasi yang disajikan selaras dengan kebiasaan peserta didik pada pembelajaran.

Salah satu Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan pada smartphone adalah *iSpring suite 9* karena dapat dijadikan sebagai media untuk pembelajaran secara mandiri, karena memiliki Fitur *Lock* yang berfungsi sebagai pengunci alur media sehingga peserta didik dapat menyelesaikan materi pembelajaran dan evaluasi pembelajaran secara berurutan. Selain itu, guru dapat mencantumkan beberapa jenis media kedalam satu tampilan media pembelajaran, diantaranya adalah: animasi, teks, video, gambar, suara, simulasi dan menu pembuatan soal dengan bentuk yang beragam. Media dapat digunakan baik untuk pembelajaran mandiri ataupun berkelompok serta lebih fleksibel karena dapat dipakai untuk pembelajaran di kelas atau di luar kelas.

Aplikasi *iSpring Suite 9* adalah aplikasi yang dijalankan pada komputer untuk digunakan dalam membuat media pembelajaran, baik secara langsung melalui pembelajaran online atau kombinasi keduanya. Hal ini karena aplikasi tersebut dapat mengubah file presentasi menjadi sebuah file *SCORM / AICC*, sehingga sangat mungkin untuk digunakan dalam pembelajaran secara *e-learning* melalui *Learning Management System (LMS)*. Aplikasi *iSpring Suite 9* dapat terintegrasi dengan berbagai bentuk media seperti slide presentation, video, animasi, quiz dan suara sehingga baik untuk dijadikan sebuah media pembelajaran interaktif karena dapat mengarahkan peserta didik untuk dapat berinteraksi baik dengan media ataupun dengan peserta didik lainnya (Budiharti & Waras, 2018).

1.2 Identifikasi Masalah

Berlandaskan dengan latar belakang yang diuraikan di atas dicakupkan pengidentifikasian permasalahan berikut.

- 1) Bahan ajar fisika yang kurang inovatif sehingga belum sepenuhnya berperan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa
- 2) Dibutuhkan media pembelajaran interaktif yang menarik serta efektif layaknya *iSpring Suite 9* dengan pemodelan *Quantum Learning*.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan pada uraian pengidentifikasian permasalahan, adapun batasan permasalahan pada kajian ini meliputi:

- 1) Peneliti memberikan batasan pada pengembangan multimedia interaktif materi Fisika yang dilakukan pengembangan dengan *iSpring Suite 9* yang berwujud multimedia pembelajaran dengan model *Quantum Learning*.
- 2) Pengujian produk hanya mencakup uji produk dalam bentuk respons ketertarikan siswa terhadap media yang dikembangkan
- 3) Kajian ini dilakukan pengembangan hingga tahapan ketujuh yakni revisi.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana validitas media pembelajaran fisika berbasis *Quantum Learning* menggunakan *iSpring Suite 9* sebagai daya dukung pembelajaran peserta didik?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran fisika berbasis *Quantum Learning* menggunakan *iSpring Suite 9* sebagai daya dukung pembelajaran peserta didik?
3. Bagaimana efektifitas media pembelajaran fisika berbasis *Quantum Learning* menggunakan *iSpring Suite 9* sebagai daya dukung pembelajaran peserta didik?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berlandaskan pada rumusan permasalahan, adapun tujuan yang hendak dicapai pada kajian ini meliputi:

- 1) Mendeskripsikan validitas media pembelajaran fisika berbasis *Quantum Learning* menggunakan *iSpring Suite 9* sebagai daya dukung peserta didik.
- 2) Menguji keefektifan dari media pembelajaran fisika berbasis *Quantum Learning* menggunakan *iSpring Suite 9* sebagai daya dukung pembelajaran peserta didik.

- 3) Mendeskripsikan kepraktisan media pembelajaran fisika berbasis *Quantum Learning* menggunakan *iSpring Suite 9* sebagai daya dukung pembelajaran peserta didik.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Peserta Didik.

Media yang dikembangkan berguna sebagai pegangan dalam pembelajaran serta mampu meningkatkan minat belajar fisika peserta didik.

- b. Bagi Guru

Multimedia pembelajaran sebagai media alternatif untuk pembelajaran fisika serta mengatasi permasalahan yang ada di kelas sehingga aktivitas dan ketercapaian kompetensi peserta didik dapat meningkat.

- c. Bagi Peneliti

Menumbuhkan kreativitas peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran serta mengetahui kualitas media pembelajaran yang dikembangkan.

