

BAB I

PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan tentang : (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan, (6) manfaat penelitian

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam proses mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi akan mudah diserap sehingga memungkinkan suatu bangsa dan negara tersebut maju. Mengingat pentingnya pendidikan bagi pembangunan negara, diperlukan aturan yang jelas demi tercapainya tujuan pendidikan itu sendiri. Aturan dibuat pemerintah sebagai sebuah kebijakan yang harus dipatuhi oleh semua pihak yang menjalankan pendidikan.

Kebijakan dikeluarkan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan memajukan pendidikan agar sesuai dengan perkembangan jaman. Sebagaimana tercantum pada PP No 19 Tahun 2005 tentang Standar Pendidikan Nasional Pasal 13 ayat 1 dan 2; (1) Kurikulum untuk SMP/MTs/SMPLB atau bentuk lain yang sederajat, SMA/MA/SMALB atau bentuk lain yang sederajat, SMK/MAK atau bentuk lain yang sederajat dapat memasukkan pendidikan kecakapan hidup. (2) Pendidikan kecakapan hidup sebagaimana dimaksud pada ayat 1 mencakup

kecakapan pribadi, kecapakan sosial, kecakapan akademik, dan kecakapan vokasional.

Peraturan pemerintah tersebut jelas mencantumkan bahwa setiap instansi pendidikan salah satunya SMP dapat memasukkan pendidikan kecakapan hidup dalam kurikulum. Awal tahun ajaran baru 2013/2014, pendidikan di Indonesia tengah menerapkan kurikulum 2013. Proses pembelajaran dalam kurikulum 2013 menggunakan perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan selalu berubah. Perubahan yang dimaksud berdasarkan kecakapan hidup. Perubahan tersebut bertujuan untuk membentuk sumber daya manusia terampil, kreatif, dan berwawasan luas,serta mampu bersinergi dalam perkembangan era revolusi 4.0.

Era revolusi industri 4.0 juga mengubah cara pandang tentang pendidikan. Perubahan yang dilakukan tidak hanya sekadar cara mengajar, tetapi jauh yang lebih esensial, yakni perubahan cara pandang terhadap konsep pendidikan itu sendiri. hubungan revolusi industri 4.0 dengan sistem pendidikan terkait dampak industri 4.0 dengan adanya '*Digitalisasi System*'. Sistem dan media pembelajaran yang semula berbasis pada tatap muka secara langsung di kelas, bukan tidak mungkin akan dapat digantikan dengan sistem dan media pembelajaran yang terintegrasikan melalui jaringan internet (*online learning*).

Pembelajaran dengan sistem *online* dapat memaksimalkan proses pembelajaran dalam kelas yang cenderung kekurangan waktu (Rusman, 2011). Pembelajaran *online* merupakan proses dalam kegiatan penerapan media pembelajaran berbasis *website*. Purnomo (2016) menyatakan bahwa guru menjadi fasilitator untuk membantu siswa mentransformasikan kegiatan pembelajaran *online* sehingga potensi yang dimiliki siswa menjadi bermanfaat bagi siswa

tersebut. Kegiatan pembelajaran mengharapkan guru untuk selalu memberikan inovasi baru terhadap media pembelajaran yang digunakan agar siswa mampu mendapatkan pengalaman baru serta meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar mengajar. Proses pembelajaran didalam kelas tidak hanya bersumber pada buku text melainkan, juga membutuhkan media yang menarik dan interaktif agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara dinamis.

Kenyataannya, penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar, membuat proses pembelajaran menjadi monoton dan membosankan. Hal ini sudah tentu akan mempengaruhi motivasi belajar siswa menjadi menurun (Safira *et al.*, 2018). Proses pembelajaran yang diciptakan cenderung mengarahkan siswa hanya untuk menerima materi tanpa harus menalarnya, sehingga potensi yang dimiliki siswa cenderung tidak terasah dengan maksimal (Natalia *et al.*, 2016). Guru membantu siswa mentransformasikan potensi yang dimiliki siswa menjadi kemampuan serta keterampilan yang ketika dikembangkan akan bermanfaat bagi kehidupan siswa tersebut (Muhtar, 1992). Kemampuan tersebut dapat dikembangkan melalui kegiatan pembelajaran yang berinovasi lebih dinamis dan interaktif.

Rachmadtullah *et al.* (2018) menyatakan bahwa inovasi dalam kegiatan pembelajaran diperlukan agar proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan menarik sehingga motivasi belajar siswa yang awalnya rendah akan meningkat. Inovasi ini dapat berupa pengembangan media pembelajaran dan metode pembelajaran. Adapun contoh media pembelajaran yaitu *powerpoint*, video pembelajaran, multimedia interaktif, dan lain-lain. Pengembangan dilakukan untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik. Media dan metode

pembelajaran yang menarik akan memudahkan guru untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam menyerap materi pembelajaran (Natalia *et al.*, 2016).

Berdasarkan Sudjana (2013), media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Alasannya berkenaan dengan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa antara lain: 1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar, 2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik, 3) metode mengajar akan lebih bervariasi, dan 4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga melakukan aktivitas lain seperti mengamati, menalar, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Purnomo (2016) juga menyatakan bahwa profesionalisme guru tidak hanya mencakup kemampuan membelajarkan siswa, tetapi juga kemampuan mengelola informasi dan lingkungan seperti tempat belajar, metode, media, sistem penilaian, serta sarana, dan prasarana untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa menjadi lebih mudah dalam belajar. Selama pelaksanaan proses belajar mengajar di kelas, seorang guru memerlukan media sebagai alat bantu mengajar.

Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif akan memberikan suasana berbeda yang dapat mengubah persepsi siswa mengenai pembelajaran. Multimedia membawa dampak yang baik bagi guru, karena dengan adanya multimedia guru berpeluang untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga bisa meningkatkan hasil belajar menjadi lebih baik. Multimedia bagi

siswa diharapkan mempermudah mereka dalam menyerap materi pelajaran secara cepat dan efisien serta belajar mandiri bisa diterapkan. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran akan menggeser pembelajaran yang membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Memanfaatkan multimedia interaktif dapat menjadikan guru bukan lagi satu-satunya sumber belajar siswa dan multimedia diharapkan bisa membuat siswa aktif dalam belajar.

Ketertarikan siswa akan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa (Ningrum *et al.*, 2017). Astawa *et al.* (2016) menyatakan multimedia pembelajaran memberikan peluang kepada siswa untuk belajar mandiri, sehingga belajar bisa dilakukan kapan saja. Media pembelajaran digunakan untuk menarik perhatian dan membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif menggunakan multimedia berbasis *website*.

Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran yang dilakukan dengan memanfaatkan *website* selama proses belajar terjadi dapat dirasakan oleh siswa yang mengikutinya, maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis *website* (Rusman, 2012). Pemanfaatan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dapat mengatasi beberapa hambatan bagi peserta didik yang memiliki daya abstraksi rendah. Pada aplikasinya media tersebut dapat menyampaikan pesan dalam bentuk grafik, teks, suara, dan video.

Pengemasan materi pembelajaran dalam bentuk tayangan-tayangan audio visual mampu merebut 90% saluran masuknya pesan-pesan atau informasi

kedalam jiwa manusia yaitu lewat mata dan telinga. Media audio visual mampu membuat orang pada umumnya mengingat 50% dari apa yang mereka lihat walaupun sedikit atau hanya sekali ditayangkan. Atau secara umum orang akan ingat 85% dari apa yang mereka lihat dari suatu tayangan setelah 3 jam kemudian, dan 65% setelah 3 hari kemudian (Akhlis *et al.*, 2018). Oleh karena itu *website* berbasis multimedia dapat memudahkan siswa dalam menangkap materi pembelajaran. *Website* berbasis multimedia merupakan bentuk kombinasi teks, suara, video, dan animasi. Penggabungan ini dapat menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan, menarik, mudah dimengerti, dan jelas, sehingga informasi yang disampaikan akan mudah diserap dan dipahami (Mawardi, 2016).

Berdasarkan uraian diatas maka diperlukannya untuk melakukan penelitian dan pengembangan. Penelitian yang dimaksud adalah pengembangan *website* berbasis multimedia dengan judul penelitian “Pengembangan Multimedia Berbasis *Website* Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Getaran Gelombang dan Bunyi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, ada beberapa fakta yang mengidentifikasi masalah kurang aplikatifnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam meningkatkan motivasi serta belajar siswa yaitu :

- 1) Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran IPA khususnya fisika dalam proses pembelajaran di sekolah lebih banyak menggunakan papan tulis dengan metode komunikasi verbal melalui penuturan lisan pengajar sehingga motivasi siswa dalam belajar di kelas masih kurang. Hal

ini, disebabkan pula oleh kelengkapan sarana dan prasarana disekolah yang masih belum optimal.

- 2) Di era revolusi industri 4.0 ini, masih banyak siswa yang masih belum mampu memanfaatkan *gadget* atau perangkat pintar yang mereka miliki dengan optimal. Siswa di jaman sekarang lebih banyak menggunakan *gadget* mereka hanya untuk sebatas menonton video, dan menggunakan sosial media. Padahal apabila dimanfaatkan dengan tepat, banyak materi dan media pembelajaran menarik yang dapat diakses langsung oleh siswa untuk menunjang proses belajarnya.
- 3) Proses pembelajaran di sekolah masih menerapkan pedekatan *teacher center* dalam mengajar sehingga siswa belum mampu untuk membangun pengetahuannya sendiri.
- 4) Kurangnya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang disediakan pihak pengembang pendidikan serta sulitnya memperoleh media tersebut agar bisa dinikmati secara langsung oleh siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, pembatasan masalah pada penelitian ini difokuskan pada multimedia berbasis *website* sebagai media pembelajaran pada materi getaran, gelombang dan bunyi.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dapat dibatasi dengan pertanyaan penelitian sebagai berikut.

- 1) Bagaimanakah validitas multimedia berbasis *website* sebagai media pembelajaran pada materi getaran gelombang dan bunyi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa?
- 2) Bagaimanakah kepraktisan multimedia berbasis *website* sebagai media pembelajaran pada materi getaran gelombang dan bunyi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa?
- 3) Bagaimanakah efektivitas multimedia berbasis *website* sebagai media pembelajaran pada materi getaran gelombang dan bunyi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas?

1.5 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut

- 1) Mengembangkan multimedia berbasis *website* sebagai media pembelajaran yang memenuhi syarat kevalidan pada materi getaran gelombang dan bunyi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- 2) Mengembangkan multimedia berbasis *website* sebagai media pembelajaran yang memenuhi syarat kepraktisan pada materi getaran gelombang dan bunyi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.
- 3) Mengembangkan multimedia berbasis *website* sebagai media pembelajaran yang memenuhi syarat keefektifan pada materi getaran gelombang dan bunyi untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

1.6 Manfaat Teoritis dan Praktis

Penelitian ini diharapkan memberikan dua manfaat yaitu manfaat teoritis yang dapat menjangkau pengembangan multimedia berbasis *website* dalam jangka panjang serta mengembangkan *website* pembelajaran yang dinamis dan menarik meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Manfaat kedua adalah manfaat praktis yang memberikan dapat langsung kedalam proses pembelajaran.

1.6.1 Manfaat Teoritis

- 1) Memberikan dukungan fakta empirik terhadap proses pembelajaran agar mampu memberikan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran di dalam kelas yang lebih dinamis, interaktif dan menarik.
- 2) Memperkaya studi tentang media pembelajaran yang valid dan praktif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran dikelas.

1.6.2 Manfaat Praktis

- 1) *Website* yang dikembangkan dengan multimedia sebagai media pembelajaran diharapkan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran yang berimplementasikan kurikulum 2013. Melalui *website* pembelajaran ini diharapkan dapat menggugah guru-guru IPA agar termotivasi dalam menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran.
- 2) *Website* yang dikembangkan dengan multimedia sebagai media pembelajaran diharapkan dapat digunakan oleh para siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa akan mendapatkan pengalaman belajar dan berlatih menemukan sendiri konsep yang mereka harus kuasai.

- 3) Mengacu pada hasil efektifitas multimedia berbasis *website* diharapkan dapat membangkitkan kesadaran dan motivasi kepala sekolah untuk menyediakan dana pengembangan media pembelajaran.

