

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Tiap orang pastiutamakan pendidikan formal karena dipikirkan hal itu penting untuk jalankan kehidupannya, serta untuk masa depannya. Skill di dalam diri individu juga penting untuk berkembang di kehidupan mereka. Maka dari itu pendidikan dianggap penting untuk asah kemampuan diri atau skill masing-masing orang untuk menjalani kehidupan yang layak. Ini juga dapat menambahkan rasa percaya diri seseorang untuk menjalani kehidupannya sekarang dan di masa mendatang. Di dalam pendidikan ada proses juga ada hasil. Proses yang dimaksud adalah pelatihannya, bimbingannya, dll. Hasil yang dimaksud adalah tanggung jawabnya, kemandiriannya, dll. Pendidikan nasional yang termuat dalam Undang-Undang No 20 Tahun 2003 bertujuan untuk kembangkan potensi siswa dan juga akhlak siswa itu sendiri agar terdidik dari segi materi pembelajaran dan juga pribadi masing-masing individu. Dengan baiknya sikap siswa dan baiknya hasil belajar mereka maka akan menciptakan karakter yang baik pula.

Penting untuk siswa belajar tentang IPA untuk kenal dengan lingkungannya dimana selalu ditemui di setiap harinya. Bahan ajar IPA bisa buat siswa jadi berpikir untuk pecahkan masalah-masalah alam di sekitarnya.

Bahan ajar IPA bisa buat siswa jadi berpikir kreatif memecahkan masalah alam dan juga bisa bereksperimen dalam memecahkannya. Belajar IPA akan dapat mengasah otak pelajar agar punya pikiran kritis dalam mempelajarinya. Belajar IPA di buku cenderung buat pelajar untuk menghafal bukan dimengerti. Jadi belajar IPA bisa lewat percobaan-percobaan yang dilakukan dan observasi objek untuk paham tentang materi yang dipelajari. Keberhasilan pada pembelajaran IPA ditentukan oleh tiga aspek yaitu peserta didik, pendidik dan media pembelajaran.

Teknologi punya peran dalam pembelajaran khususnya memperluas proses belajar yang dilakukan siswa. Belajar jadi lebih intens bila dibantu dengan adanya teknologi seperti sekarang ini. Adanya teknologi yang mendampingi proses belajar dapat membantu siswa mencari materi-materi serta memahami materi yang dipelajari atau yang diajarkan guru di sekolahnya. Pembaruan positif dapat diberi oleh teknologi untuk menunjang proses belajar. Media pembelajaran bisa jadi teknologi dalam proses belajar, media ini bisa jadi banyak jenisnya sehingga menjadi bervariasi dan tidak membosankan untuk siswa. Alat komunikasi juga disebut menjadi media pembelajaran, dimana bisa mengomunikasikan dengan baik materi yang disampaikan. Adanya media pembelajaran bisa menambah kesemangatan belajar yang dirasa oleh siswa, hal ini bisa jadi acuan untuk memotivasi pelajar agar fokus dan semangat belajarnya serta menambah potensi yang dipunya siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMP Negeri 2 Sawan, siswa kelas VIII di sekolah menengah pertama masih kurang hasilnya dari belajar yang dilakukan dimana dilihat dari nilai yang dihasilkan tidak sampai pada KKM, atau dapat disebut masih dibawah KKM. Ini hasilnya bisa kurang karena faktor tempat atau sarana yang tak digunakan sebagaimana mestinya dalam proses pembelajaran. SMP Negeri 2 Sawan memiliki fasilitas untuk pembelajaran yang memadai seperti LCD, proyektor, dan laboratorium komputer. Fasilitas yang lengkap ini sebenarnya bisa digunakan untuk menunjang proses belajar yang dilakukan di sekolah. Namun saat observasi alat perlengkapan itu tak dipergunakan seperti seharusnya, kurang digunakan atau dimanfaatkan dengan baik. Hal lainnya adalah masih memakai metode konvensional yang membuat siswa menjadi bosan saat belajar. Guru masih memakai buku pelajaran sebagai sarana utama mengajarkan materi ke siswa. Guru menjelaskan materi dan siswa mendengarkan sambil mencatat, ataupun guru mencatatkan di papan tulis dan siswa menyalinnya di buku catatan. Ini tentu saja bisa buat bosan serta potensi dan skill siswa tak berkembang saat proses belajar. Sebenarnya sarana yang ada dapat digunakan, hanya saja gurunya tidak menguasai atau tidak dapat menggunakan. Alhasil media pembelajaran yang ada tak dimanfaatkan dengan baik secara maksimal oleh guru saat proses belajar mengajar dilakukan.

Menurut Susanto (2013), di dunia ada masalah dalam proses belajar mengajar, salah satunya metode yang digunakan guru saat mengajar adalah tak bervariasi. Guru cenderung hanya menjelaskan di papan tulis, sehingga siswa hanya diam mendengarkan dan hanya beberapa yang mencatat. Hal ini jadi

masalah karena potensi siswa jadi tak berkembang apabila metode pengajaran yang digunakan adalah metode ceramah di depan kelas. Metode ceramah dan mencatat di papan tulis banyak dikeluhkan oleh siswa. Siswa menjadi kurang memahami pelajaran dan tidak berkonsentrasi karena metode yang digunakan hanya itu-itu saja. Hal tersebut ternyata berdampak pada minimnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, maka hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA pun juga masih kurang maksimal. Ini terjadi karena lagi-lagi media pembelajaran dan metode pengajaran yang digunakan tak bervariasi. Solusi untuk menanganinya adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebaik mungkin serta menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan permasalahan yang telah disebutkan diatas, maka diperlukan sebuah media pembelajaran multimedia interaktif untuk belajar IPA. Hamalik (dalam Arsyad, 2013) menjelaskan bahwa dalam belajar siswa perlu punya motivasi dan kesadaran diri untuk belajar, maka dari itu tugas guru adalah membangkitkan motivasi dan kesadaran diri dalam individu siswa tersebut yang bahkan dapat memberikan pengaruh-pengaruh psikolog pada siswa. Multimedia interaktif adalah media yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri atas teks, grafis, gambar, foto, audio, video dan animasi secara terintegrasi dan menciptakan komunikasi atau interaksi dua arah antara pengguna dan komputer.

Adapun beberapa peneliti yang telah melakukan penelitian serupa diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Permana & Nourmavita (2017), hasil penelitian ini adalah tercapai hasil belajar yang bagus dan meningkat

dikarenakan adanya media belajar multimedia dan dapatkan presentase 89,7% untuk kelayakan media secara keseluruhan. Penelitian lain yang serupa juga dilakukan oleh Dharmayanti & Oktarika (2019), hasilnya adalah dari ahli media, ahli materi dan uji coba terbatas mencapai presentase kelayakan sebesar 86,5, 84,8 dan 81,7%.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, peneliti berminat untuk melakukan penelitian dengan judul *“Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama”*. Dengan di kembangkannya media pembelajar ini diharapkan dapat membantu pada saat proses pembelajaran dan menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi permasalahan yang muncul sebagai berikut:

- 1.2.1 Hasil belajar pada mata pelajaran IPA masih kurang maksimal.**
- 1.2.2 Sarana dan prasarana yang belum dimanfaatkan secara maksimal.**
- 1.2.3 Pembelajaran cenderung terpusat pada guru.**
- 1.2.4 Belum adanya media pembelajaran yang bersifat multimedia interaktif.**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi permasalahan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama?

- 1.2.2 Bagaimana respons peserta didik terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan pada rumusan masalah yang sudah dipaparkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.3.1 Untuk menghasilkan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.
- 1.3.2 Untuk mendeskripsikan tingkat respons peserta didik terhadap Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama.

1.4 BATASAN MASALAH

Batasan masalah dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Untuk Mata Pelajaran IPA Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama adalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Pengembangan multimedia interaktif ini hanya menjelaskan materi pokok tentang Getaran, Gelombang dan Bunyi.
- 1.4.2 Pengembangan multimedia interaktif ini menggunakan aplikasi Articulate Storyline 3.
- 1.4.3 Dalam Penelitian ini, pengembangan multimedia interaktif hanya dilaksanakan sampai kegiatan uji coba terbatas yaitu diujikan 4 (empat) pertemuan tatap muka.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini dapat diklasifikasikan menjadi dua, yaitu sebagai berikut:

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini akan sangat bermanfaat bagi pengembang untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki.

1.5.2 Manfaat Praktis

a. Manfaat Bagi Guru

Dengan adanya penelitian mengenai pengembangan multimedia interaktif untuk mata pelajaran IPA diharapkan bisa buat guru-guru lebih memahami media pembelajaran yang disediakan demi menunjang proses belajar mengajar terlaksana dengan baik.

b. Manfaat Bagi Peserta Didik

Penelitian pengembangan multimedia interaktif ini diharapkan dapat digunakan sebagai acuan dalam belajarnya siswa dan menumbuhkan potensi diri mereka masing-masing dalam belajar.

c. Manfaat Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pengalaman, pengetahuan dan wawasan yang lebih luas untuk peneliti khususnya mengenai pengembangan multimedia interaktif di sekolah menengah pertama.