

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informatika melaju sangat cepat keseluruh pelosok dunia ini. Perkembangan sumber informasi yang dapat diakses kapan saja, dimana saja, dan siapapun memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi. Jadi, dapat diperkirakan bahwa di masa depan, teknologi akan menjadi bagian penting dari kehidupan manusia. Tidak hanya merupakan barang tersier, tetapi merupakan salah satu barang manusia yang utama dalam membantu dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi kegiatan manusia. Semua aspek kehidupan akan menggunakan teknologi, termasuk pendidikan.

Dalam pengembangan sumber daya manusia, dunia pendidikan juga selalu mengalami era perkembangan zaman, dimana perlu pembaharuan yang mengikuti era teknologi. Proses pembelajaran yang hanya didominasi guru dapat membuat siswa kurang memahami materi pembelajaran. Pembelajaran selama ini cenderung hanya mengutamakan pengembangan aspek intelektual dengan buku teks pegangan guru menjadi sumber utama belajar. Sebagian peserta didik cenderung menganggap Fisika adalah mata pelajaran yang sulit dipahami, hal ini disebabkan karena siswa tidak tertarik mempelajari materi pelajaran fisika dan menganggap bahwa pelajaran Fisika merupakan pelajaran yang sangat membosankan karena rumus dan turunannya yang sangat banyak juga membutuhkan keseriusan tingkat tinggi. Sementara pelajaran Fisika merupakan pelajaran yang menyenangkan dan inovatif dan begitu banyak juga cara untuk membuat pelajaran Fisika menjadi pembelajaran yang menarik mengingat perkembangan teknologi yang pesat.

Teknologi yang sudah ada saat ini seharusnya dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang baik, untuk mengetahui apakah sekolah dan guru sudah dapat menggunakan dan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran dengan baik, maka dilakukan observasi di sekolah maupun sumber lainnya, sekolah yang dijadikan tempat penelitian sudah mempunyai

fasilitas media pembelajaran yang lengkap seperti komputer, lcd proyektor Wi-Fi dan mempunyai guru yang sudah menguasai teknologi dengan baik.

Akan tetapi sampai saat ini masih banyak guru yang jarang menggunakan media pembelajaran, media yang digunakan hanya itu-itu saja atau menampilkan langsung video pembelajaran melalui situs youtube secara instan yang dianggap kurang memadai dan bahkan hanya menggunakan media ceramah yang membuat para peserta didik mengantuk bahkan tidak menyukai pelajaran fisika. Hal ini disebabkan karena keterbatasan waktu guru yang tidak sempat menyiapkan media pembelajaran yang baru, dimana jika guru ingin membuat media pembelajaran tradisional guru maupun siswa selalu mendapat kesulitan untuk mencari bahan dan alatnya serta keterbatasan biaya, sedangkan jika membuat media pembelajaran menggunakan teknologi banyak guru yang tidak punya waktu untuk membuatnya sehingga guru hanya mengandalkan video instan dari youtube bahkan powerpoint saja, yang mudah dan dirasakan sudah cukup untuk di jadikan bahan ajar.

Mengingat bahwa media merupakan suatu kebutuhan dalam proses pembelajaran. Maka untuk mengatasi hal tersebut, sebaiknya guru dan sekolah menyediakan dan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik. Media adalah sarana yang dapat berfungsi sebagai perantara yang berguna untuk menumbuhkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan (Yudha, *et al*, 2020). Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran salah satu upaya untuk menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan berkualitas. Penggunaan media yang baik serta memadai, diharapkan dapat mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan menggairahkan. Serta penggunaan media pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan motivasi serta kreatifitas siswa yang akan menjadi acuan untuk menjadi seorang guru yang berkualitas. Maka dari itu, guru diharuskan sadar teknologi agar dapat membuat medianya sendiri.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti bertitik tolak dari potensi dan permasalahan yang dihadapi guru dan siswa maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran interaktif yang baru akan tetapi mudah

pembuatannya, murah dan membutuhkan waktu sedikit pengerjaannya, tetapi hasilnya efektif dan efisien dalam pembelajaran dan aplikasi yang dapat menjawab masalah tersebut menurut peneliti adalah aplikasi *powtoon*, dimana cara pengerjaannya seperti powerpoint akan tetapi hasil pembuatannya seperti dibuat dengan *Flash* seakan lebih hidup dan menyenangkan, dan pastinya belum ada guru yang mengajar menggunakan aplikasi *powtoon* pada materi Momentum dan Impuls di sekolah tersebut. Dan bukan hanya itu saja berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mengatakan bahwa angkatan 2022 semester II dalam satu kelas masih banyak yang berada dibawah rata-rata KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) dilihat dari nilai ulangan harian yang dilakukan oleh guru. Selain melakukan wawancara terhadap siswa dan guru, peneliti juga melakukan observasi melalui situs youtube dan penelitian terdahulu untuk mengoreksi apakah desain dari media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk video animasi tersebut layak untuk dikembangkan atau tidak.

Arsyad (dalam Arif dan Muhtar, 2021:117) menyatakan bahwa Penggunaan media sebagai pendukung pembelajaran secara dampak positif mampu meningkatkan nilai belajar, bersifat efektif dan efisien. Kemudian menurut Ariyanto, dkk (2018:123) Peranan penggunaan media pembelajaran Powtoon dapat membuat siswa lebih memahami pelajaran dan membangkitkan semangat belajar. Dengan suasana pembelajaran yang menarik perhatian, maka siswa dapat mempengaruhi minat belajar siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengusulkan untuk Mengembangkan Media Pembelajaran Berbantuan video animasi *Powtoon* sebagai media pembelajaran untuk menjelaskan materi pelajaran Fisika. Video animasi pembelajaran dipilih untuk dikembangkan karena sebagian besar siswa menunjukkan minat menonton kartun dan animasi. Selain itu, video animasi juga menghindarkan siswa dari kebosanan, karena dapat menghadirkan suasana belajar yang menyenangkan, santai dan humoris, serta tetap mengakomodasi aspek-aspek utama unsur materi pembelajaran. Maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, **“Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis**

CTL Berbantuan Audio-Visual Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Momentum dan Impuls.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang monoton.
2. Siswa kurang bersemangat saat proses pembelajaran terjadi.
3. Kurangnya penggunaan media dan metode pembelajaran.
4. Keterbatasan waktu guru dalam membuat media pembelajaran
5. Media yang digunakan kurang layak sehingga diperlukan pengembangan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan siswa dalam belajar, seharusnya semua faktor perlu dilakukan penelitian yang mendalam. Agar penelitian lebih terarah dan tidak simpang siur dari apa yang menjadi permasalahan serta mengingat waktu dan kemampuan yang terbatas dalam diri penulis, maka hanya mengambil beberapa faktor saja yaitu:

1. Agar siswa lebih bersemangat lagi dan meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fisika.
2. Belum adanya penggunaan media pembelajaran powtoon pada materi *Momentum dan Impuls* di sekolah tersebut.
3. Kelayakan dari media pembelajaran Fisika berbasis CTL video Powtoon yang dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang diangkat dari makalah ini adalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran fisika berbasis CTL berbantuan audio-visual powtoon dari segi kevalidan, kepraktisan dan keefektifan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran fisika berbasis CTL berbantuan audio-visual powtoon dari segi kepraktisan?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran fisika berbasis CTL berbantuan audio-visual powtoon dari segi keefektifan?

4. Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa berbasis CTL berbantuan audio-visual powtoon pada mata pelajaran fisika?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisis kelayakan media pembelajaran fisika berbasis CTL berbantuan audio-visual powtoon dari segi valid.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis kelayakan media pembelajaran fisika berbasis CTL berbantuan audio-visual powtoon dari segi praktis.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis kelayakan media pembelajaran fisika berbasis CTL berbantuan audio-visual powtoon dari segi efektif.
4. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa berbasis CTL berbantuan audio-visual powtoon pada mata pelajaran fisika.

2. Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa, diharapkan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi, aktif, kreatif dan lebih efektif dalam belajar untuk penguasaan kompetensi.
2. Bagi guru, sebagai perbandingan untuk dapat mengembangkan media pembelajaran dan meningkatkan kemampuannya dalam proses belajar mengajar di sekolah.
3. Bagi kepala sekolah, sebagai bahan pertimbangan dalam rangka menentukan program kerjanya untuk meningkatkan mutu pendidikan yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan yang sebenarnya.
4. Bagi peneliti, untuk menambah pengetahuan sebagai seorang pendidik agar lebih ikut serta proaktif mengadakan evaluasi dalam proses belajar mengajar sekaligus sebagai syarat untuk menyelesaikan studi strata 2 (S2) di Universitas Negeri Medan (UNIMED).
5. Sebagai sumbangan literatur pada perpustakaan UNIMED.