

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian atau unsur yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Arsyad (dalam Ponza, 2018) menyatakan bahwa “ media merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran guna untuk tercapainya tujuan pembelajaran”. Keberadaan media pembelajaran, guru dapat lebih mudah menyampaikan pesan yang terkandung dalam sebuah materi pembelajaran dan juga siswa akan lebih mudah memahami materi yang diajarkan oleh guru. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk terjadinya interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran (Khairani & Febrinal, 2016). Pemanfaatan media dapat memberikan pengaruh dalam menumbuhkan minat, motivasi, kemauan belajar, serta dapat mempengaruhi psikologis siswa (Arsyad, 2017). Muhson (2010) menambahkan proses pembelajaran akan menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan dengan adanya media pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh guru sedemikian rupa dengan tujuan agar tingkah laku siswa dapat berubah ke arah yang lebih baik (Darsono, 2015). Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran juga dapat membangkitkan semangat belajar dan minat belajar siswa, selain itu juga media pembelajaran ini dapat membangkitkan motivasi belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran di sekolah. Sebagai alat bantu dalam mengajar, media juga dapat memberikan pengalaman konkret, motivasi belajar, mempertinggi daya serap serta retensi belajar siswa. Menurut Batubara (2020) media memiliki peran penting dalam menentukan suksesnya proses transfer informasi atau pengetahuan di antara dua orang atau lebih yang sedang berkomunikasi menggunakan media tertentu. Menurut (Kustandi 2016) perkembangan media pembelajaran menuntut agar guru mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup

kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman.

Multimedia dalam proses pembelajaran merupakan penggunaan berbagai jenis media secara bersamaan misalnya seperti teks, video, gambar dan lain-lain, dengan semua media bersama bersatu untuk mencapai tujuan (Zainiyati,). Sedangkan menurut Wina Sanjaya (Wina, 2012) pembelajaran melalui multimedia itu adalah pembelajaran yang didesain dengan menggunakan berbagai media secara bersamaan seperti teks, gambar (foto), film (video) dan lain sebagainya yang keseluruhannya saling bersinergi untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Penggunaan multimedia dalam proses pembelajaran dapat memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa dan memberikan manfaat yang sangat besar kepada guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan, dan proses belajar dapat dilakukan dimana saja. Selain itu siswa akan lebih mudah terangsang pikirannya, dan mampu memberikan gambaran yang lebih jelas kepada siswa tentang materi yang sedang dipelajari.

Pengembangan multimedia ini dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai software (perangkat lunak) yang banyak tersedia. Salah satunya adalah software *adobe flash*. *Adobe Flash* adalah software yang dapat digunakan untuk membuat animasi yang disertai dengan gambar, video, teks, bagan, dan suara. Ada beberapa alasan memilih flash sebagai media presentasi, yaitu karena *flash* ini memiliki kelebihan, antara lain hasil akhir file flash memiliki ukuran yang lebih kecil (setelah dipublish), Flash mampu mengimpor hampir semua file gambar dan file-file audio sehingga presentasi dengan *flash* dapat lebih hidup, animasi dapat dibentuk, dijalankan, dan dikontrol. *Flash* dapat membentuk file executable (*.exe) sehingga dapat dijalankan pada PC (*Personal Computer*) manapun tanpa harus menginstal terlebih dahulu program flash. (Andi Pramono, 2006).

Pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi pembelajaran dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Proses

pembelajaran ber langsung dalam bentuk kegiatan siswa bekerja dan mengalami, bukan transfer pengetahuan dari guru ke siswa. Dalam hal ini strategi pembelajaran itu lebih dipentingkan dari pada hasil. Siswa akan mempelajari apa yang bermakna bagi dirinya dan berupaya untuk menggapainya. Dalam upaya itu mereka memerlukan guru sebagai pengarah dan pembimbing. (Johnson, 2002).

Hasil belajar merupakan kemampuan, keterampilan, dan sikap seseorang dalam menyelesaikan suatu hal. Hasil suatu pembelajaran (kemampuan, keterampilan, dan sikap) dapat terwujud jika kegiatan belajar mengajar terjadi (Arifin, 2000). Tinggi rendahnya hasil belajar siswa dipengaruhi beberapa faktor hasil belajar diantaranya faktor internal yaitu yang berasal dari dalam diri siswa, seperti kurangnya minat dan motivasi peserta didik saat pembelajaran. Faktor eksternal yaitu yang berasal dari luar diri siswa, seperti metode guru yang tidak menarik bagi peserta didik (Meliana, 2023)

Berdasarkan hasil pra survey yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sumbul, khususnya untuk mata pelajaran Fisika, masih banyak siswa yang hasil belajarnya rendah untuk mata pelajaran fisika, hal ini dapat dilihat saat proses pembelajaran fisika di dalam kelas, masih banyak siswa yang kurang antusias dalam mendengarkan guru saat mengajar, banyak siswa yang mengantuk pada saat jam pelajaran, banyaknya siswa yang tidak mengerjakan tugas-tugas fisika, dan masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) tentunya hal ini karena proses pembelajaran dan penggunaan media yang terbatas. Dari pra survey yang dilakukan, sekolah tersebut sudah menyediakan fasilitas yang berbaur dengan teknologi seperti ruang komputer serta jaringan internet (wifi) yang memadai. Hanya saja fasilitas dari sekolah belum bisa diterapkan guru untuk membuat suatu media pembelajaran berbasis teknologi dikarenakan keterbatasan pengetahuan yang dimiliki.

Berdasarkan hasil wawancara dari salah satu guru fisika di SMA N 1 Sumbul bapak Kornelius Sinaga S.Pd , diperoleh data bahwa pemahaman konsep siswa masih kurang maksimal pada pokok pembahasan termodinamika, karena pada topik pembahasan termodinamika ini termasuk sulit, yaitu konsep usaha lingkungan ke sistem dan sebaliknya yang masih membuat siswa bingung, terdapat

empat proses termodinamika dengan berbagai penerapannya, konsep mesin carnot dan mesin pendingin yang masih membuat siswa bingung, serta banyak penerapan rumus yang memerlukan perhitungan. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode ceramah, konvensional dan kadang juga menggunakan metode Problem Based Learning (PBL). Media pembelajaran yang digunakan juga masih seperti media yang umum digunakan yaitu menggunakan buku cetak dan power point. Beliau menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih kurang efektif dimana masih banyak siswa yang kurang memahami materi termodinamika. Multimedia pembelajaran menggunakan *adobe flash* juga belum pernah diterapkan karena keterbatasan waktu serta kurang memahami bagaimana membuat medianya.

Penelitian yang dilakukan (Ubaidillah & Mita Anggaryani, 2020) diketahui bahwa media pembelajaran berbantuan adobe flash yang dikembangkan memiliki rata-rata persentase sebesar 91,7% yang merupakan masuk kedalam kategori 'sangat baik' sehingga sudah memenuhi syarat kelayakan dari aspek kevalidan sebuah media. Keefektifan media pembelajaran didasarkan pada nilai pemahaman peserta didik yang rata-rata satu kelas mendapat nilai sebesar 80 yang merupakan nilai diatas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) disekolah tersebut yang sebesar 78 serta hasil angket respon yang terdiri dari peserta didik di SMA di kabupaten Sidoarjo, dan guru fisika mendapat nilai persentase 97% dengan kriteria 'sangat baik'. Dari hasil tersebut sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Alauddin et al., 2020) hasil validasi ahli materi mendapatkan perolehan rata-rata skor 4,24 dengan persentase 82,2% kriteria sangat layak dan oleh ahli media mendapatkan perolehan rata-rata 4,03 dengan persentase 80,56% kriteria sangat layak. Hasil uji kepraktisan media animasi memenuhi kriteria sangat praktis untuk membantu proses belajar fisika dengan perolehan rata skor 4,11 dengan persentase sebesar 82,22%. Hasil dari respon siswa mendapat perolehan rata-rata skor 4,18 dengan persentase 84,00% memenuhi kriteria sangat praktis. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media animasi menggunakan adobe flash cs6 untuk pembelajaran fluida statis di SMA layak digunakan.

Penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya terkait pengembangan media pembelajaran berbantuan adobe flash menyarankan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran fisika yang memuat materi fisika lain. Berdasarkan uraian tersebut maka dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan multimedia pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual berbantuan adobe flash cs6 materi termodinamika pada siswa SMA. Materi termodinamika dipilih karena materi ini termasuk sulit, dan siswa banyak kurang memahami konsep khususnya pada empat proses dalam termodinamika dengan berbagai penerapannya, serta banyak penerapan rumus yang memerlukan perhitungan, selain itu pengembangan multimedia pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual berbantuan adobe flash cs6 materi termodinamika pada siswa SMA ini masih belum pernah dikembangkan. Maka judul penelitian ini adalah **“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Pendekatan Kontekstual Menggunakan Adobe Flash CS6 Materi Termodinamika Pada Siswa SMA”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini antara lain :

1. Rendahnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran Fisika.
2. Media pembelajaran yang tersedia masih terbatas dan belum berbasis digital.
3. Penggunaan media pembelajaran oleh guru hanya berupa buku cetak dan power point.
4. Penelitian pengembangan multimedia pembelajaran pada materi termodinamika belum banyak dilakukan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi penelitian sebagai berikut :

1. Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah termodinamika
2. Penelitian untuk peserta didik kelas XI SMA NEGERI 1 SUMBUL

3. Program yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini menggunakan pemrograman *Adobe Flash*.
4. Multimedia pembelajaran ini dikembangkan untuk proses belajar mengajar di dalam kelas.

1.4 Rumusan Masalah

Dalam penelitian ini, adapun rumusan masalah yang akan diselesaikan sebagai berikut berikut

1. Bagaimana tingkat kelayakan multimedia pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual materi termodinamika pada siswa SMA yang dikembangkan ?
2. Bagaimana tingkat kepraktisan multimedia pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual materi termodinamika pada siswa SMA yang dikembangkan ?
3. Bagaimana keefektifan multimedia dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah sebagai berikut :

1. Menganalisis tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berupa multimedia pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual menggunakan *Adobe Flash CS6* materi termodinamika pada siswa SMA.
2. Menganalisis tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan berupa multimedia pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual menggunakan *Adobe Flash CS6* materi termodinamika pada siswa SMA.
3. Menganalisis tingkat keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan berupa multimedia pembelajaran berbasis pendekatan kontekstual menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi termodinamika.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan diterapkannya tujuan penelitian diatas, maka diharapkan manfaat penelitian yang diperoleh setelah penelitian ini adalah :

1. Bagi Guru

Adapun manfaat peneliti ini bagi guru yaitu multimedia pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat dijadikan sebagai media pilihan oleh guru dalam melaksanakan pembelajaran fisika khususnya pada materi termodinamika.

2. Bagi Siswa

Adapun manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu multimedia pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini yaitu dapat dijadikan sebagai sumber belajar siswa, memperkaya sumber belajar serta dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada materi termodinamika.

3. Bagi Peneliti

Adapun manfaat penelitian ini bagi peneliti yaitu multimedia pembelajaran yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan serta dapat memberikan pengalaman baru untuk mengembangkan kreatifitas peneliti.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian ini dapat menjadi referensi ataupun masukan bagi peneliti selanjutnya, baik yang berkaitan dengan penelitian lanjutan yang bersifat mengembangkan maupun penelitian sejenis yang bersifat memperluas dan intensif untuk di kembangkan.