

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu hak warga negara sebagai kebutuhan pokok masyarakat yang harus terpenuhi, sesuai dengan tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sekaligus tuntutan peradaban suatu bangsa. Pendidikan mempunyai peranan yang penting untuk menjamin perkembangan dan kelangsungan hidup suatu bangsa. Tinggi rendahnya peradaban suatu bangsa ditentukan oleh kualitas pendidikan bangsa itu sendiri, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan tolok ukur kemajuan suatu bangsa. Peran pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan kemajuan suatu bangsa, khususnya pendidikan fisika, karena fisika merupakan salah satu mata pelajaran yang memberikan kontribusi positif tercapainya masyarakat yang cerdas, beradab dan bermartabat melalui sikap kritis dan berpikir logis. Melalui pendidikan, seseorang dapat menerima atau mentransformasikan pengetahuan yang dimilikinya untuk menumbuh kembangkan mutu kehidupan seperti yang diharapkan).

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan informasi sehingga siswa dapat dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran visual, audio, dan visual adalah salah satu dari banyak jenis media pembelajaran.. Oleh karena itu, guru harus lebih inovatif dan kreatif saat membuat media pembelajaran. Pembelajaran interaktif diperlukan untuk membuat belajar menarik dan menyenangkan. Banyak program komputer seperti notepad, foxit reader, Office 2007 dan 2010 muncul bersamaan dengan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Pengembangan media pembelajaran bisa dibuat secara *online* tanpa harus membeli *software* seperti *prezi*, *sparkol videoscribe*, *GoAnimate*, *mediashout*, *google drive* presentasi, *keynote*, dan *google docs*. Namun peneliti lebih tertarik mengembangkan media

pembelajaran menggunakan aplikasi *Powtoon* dimana cara membuatnya sama seperti *powerpoint* tetapi hasilnya seperti dibuat dengan *flash* lebih hidup dan menyenangkan, dan belum ada guru yang mengajar menggunakan aplikasi *Powtoon*. Media pembelajaran *Powtoon* dipilih untuk dikembangkan karena media pembelajaran *Powtoon* merupakan media pembelajaran yang dapat diakses secara gratis yang digunakan untuk pembuatan video pendek. Tampilan kerja *Powtoon* sama dengan *Powerpoint* serta dilengkapi dengan fitur pilihan karakter Animasi tulisan tangan, kartun dan efek transisi dan pengaturan timeline yang mudah serta dapat di tambah kan dengan musik atau Audio. *Powtoon* memiliki kelebihan yaitu Mencakup segala aspek indra, Penggunaannya praktis, Dapat digunakan dalam kelompok besar, Lebih variatif dan memotivasi dalam proses pembelajaran. Dengan *Powtoon*, video pembelajaran dapat membuat pelajaran lebih menarik, membuat siswa tidak bosan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran baru dengan aplikasi *Powtoon* untuk fisika untuk menciptakan suasana belajar yang baru dan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Powtoon* Pada Materi Dinamika Untuk SMA kelas X “ yang telah diujikan melalui angket validasi media, angket validasi materi, uji respon peserta didik pada uji kelompok kecil dan uji respon peserta didik pada uji kelompok besar, serta respon guru dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran fisika berbasis *Powtoon* sangat layak dan menarik digunakan sebagai media pembelajaran (Ima Ayu Maesyarah., 2018).

Proses pembelajaran fisika di SMA Negeri 1 Sibabangun berjalan dengan baik. Laboratorium komputer, proyektor dan jaringan internet adalah beberapa fasilitas yang tersedia dan mendukung pembelajaran di sekolah. Selama proses pembelajaran, telah digunakan media pendukung. Pendidik telah menggunakan berbagai pendekatan dan media pembelajaran dalam pembelajaran fisika seperti diskusi, ceramah dan *PowerPoint*, tetapi belum menggunakan video animasi. Hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa siswa masih memiliki tingkat kemandirian belajar yang rendah. Hal ini terlihat dari fakta bahwa beberapa siswa yang masih kurang percaya diri dalam mengerjakan soal

memilih untuk menyalin pekerjaan teman siswa. Pendidik belum pernah menggunakan video animasi dalam pembelajaran fisika.

Penulis ingin membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013 berdasarkan pra penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya. Media berbasis *Problem Based Learning* yang dikembangkan dengan aplikasi *Powtoon* membantu siswa menghubungkan apa yang ketahui dengan situasi dunia nyata. Ini membuat siswa termotivasi dan menumbuhkan rasa ingin tahu untuk belajar dengan judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis *Powtoon* pada Materi Momentum dan impuls untuk SMA Kelas X.**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dapat diidentifikasi menjadi :

1. Hasil belajar siswa di SMA N 1 Sibabangun masih relatif rendah berdasarkan tinjauan KKM
2. Bahan ajar dalam pembelajaran fisika masih menggunakan buku ajar.
3. Masih terbatasnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul penelitian dan latar belakang masalah diatas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran fisika berupa *Powtoon* pada materi momentum dan impuls?
2. Bagaimana respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran fisika berupa *Powtoon* pada materi momentum dan impuls?

1.4. Batasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dalam pembahasan, maka peneliti membatasi pengembangan media pembelajaran berupa *powtoon*

sebagai media alternatif pembelajaran, hasil akan diujikan di kelas X SMA Negeri 1 Sibabangun, dan materi yang disajikan hanya pada materi Momentum dan Impuls.

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian tersebut adalah:

1. Untuk menganalisis kelayakan media pembelajaran fisika berupa *Powtoon* pada materi momentum dan impuls.
2. Untuk menganalisis respon guru dan peserta didik terhadap media pembelajaran fisika berupa *Powtoon* pada materi momentum dan impuls.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat dalam pelaksanaan pembelajaran fisika SMA, baik bagi siswa, guru, sekolah, maupun peneliti.

a. Bagi peserta didik

Memberikan peningkatan keaktifan pada siswa dalam belajar mencari dan memecahkan masalah dibawah bimbingan guru dengan menggunakan bantuan media pembelajaran berupa video animasi *Powtoon*.

b. Bagi guru

Powtoon ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk membantu kegiatan pembelajaran siswa.

c. Bagi sekolah

Dengan adanya media pembelajaran *Powtoon* dapat sebagai alat bantu mengajar pada pembelajaran fisika di SMA N 1 Sibabangun.

d. Bagi peneliti

Dapat menjadikan bekal mengajar sebagai calon pendidik serta menjadi media bahan ajar bagi peneliti apabila menjadi guru.