

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan komponen penting dalam pertumbuhan suatu bangsa. Pendidikan yang berkualitas akan menghasilkan generasi muda yang berdaya saing dan berpengetahuan. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, teknik pembelajaran pun banyak mengalami perubahan positif yang signifikan (Akbar & Noviani, 2019). Lingkungan pendidikan yang dibutuhkan untuk pembelajaran fisika beragam, tetapi penting bagi siswa untuk memanfaatkan pengetahuan yang mereka peroleh dalam konteks lokal mereka (Sae et al., 2021).

Dengan memanfaatkan sumber daya pengajaran dan aktivitas sehari-hari di lingkungan belajar, seseorang dapat memperoleh makna yang lebih besar ketika mempelajari fisika. Menggabungkan prinsip-prinsip fisika material dan dinamika domain mikro diperlukan untuk mencapai hal ini. Selain sifat konsep matematika dan prinsip fisika, fisikawan juga harus fokus pada pemahaman mereka melalui hubungan dengan pengetahuan lokal yang mereka temui di lingkungan mereka. Keterkaitan antara pendidikan dan kehidupan sehari-hari sangat penting untuk dipahami oleh siswa (Husin & Billik, 2019).

Fisika merupakan mata pelajaran yang tujuannya mempelajari dan menganalisis fenomena alam serta proses dan penerapannya. Beberapa faktor menyebabkan rendahnya pemahaman peserta didik tentang hasil belajar, dikarenakan institusi pendidikan terus menerapkan pembelajaran langsung berpusat

pada guru, yang berarti guru menjelaskan materi, memberikan contoh soal, dan kemudian meminta peserta didik untuk mengerjakan latihan soal yang berkaitan dengan materi yang diajarkan (Yulisa et al., 2020).

Berdasarkan informasi yang didapat peneliti dari guru fisika di SMA Negeri 1 Air Saleh saat ini pembelajaran masih belum menerapkan penggunaan multimedia *Google Sites* dalam pembelajaran, terutama dalam konteks integrasi dengan kearifan lokal. Meskipun sudah ada upaya untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran, implementasinya masih terbatas, dikarenakan akses internet yang belum stabil. Masih banyak siswa yang belum mendapatkan pengalaman belajar yang kontekstual dan relevan dengan budaya lokal di sekitar wilayah peserta didik. SMA Negeri 1 Air Saleh terletak di Jl. Sultan Agung Jalur 8 Jembatan 3, Salek Mukti, Kec. Air Salek. Berdasarkan hasil informasi yang di dapat SMA Negeri 1 Air Saleh telah menerapkan kurikulum merdeka dalam kegiatan belajar. Mengenai definisi kurikulum merdeka Mailin, (2021) berpendapat kurikulum merdeka adalah kesempatan untuk menghadapi peluang, tantangan dan persyaratan saat ini untuk lebih kreatif, produktif, adaptif dan *releated* dengan dinamika yang terjadi di sosial, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, industri dan dunia pekerjaan. Tetapi, dalam pelaksanaan belajar mengajar umumnya masih menggunakan metode ceramah dan guru berperan aktif dalam menjelaskan materi pembelajaran.

SMA Negeri 1 Air Saleh masih belum sepenuhnya memanfaatkan media dalam pembelajaran. Seperti halnya menerapkan pembelajaran menggunakan multimedia. Mengenai penggunaan media Ramdani, (2021) berpendapat bahwa

penggunaan media pembelajaran harus dikembangkan lebih serbaguna agar peserta didik mempunyai minat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan belajarnya dan dapat menimbulkan semangat belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, tidak lain harus mempersiapkan diri dengan baik dan matang, agar proses pembelajaran berjalan efektif. Oleh karena itu, penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu meningkatkan minat siswa, dan kemampuan dalam menyajikan materi dengan lebih efisien dan efektif (Namiroh et al., 2018). Dengan adanya multimedia yang merupakan salah satu sarana belajar yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman konsep dengan cara yang lebih mudah dan praktis (Dolo et al., 2022).

Multimedia edukasi dapat dibuat menggunakan *Google Sites*, yang merupakan platform yang memfasilitasi proses ini. *Google Sites* merupakan alat yang memudahkan pembuatan situs web tanpa pengetahuan teknis untuk pengembangan web yang mudah dan cepat. *Google Sites* memungkinkan pengguna menyimpan dan berbagi beberapa jenis konten, seperti video, tayangan slide, file, dan teks (W. M. Mukti et al., 2020). Dalam penelitiannya Mashudi et al., (2023) Keterlibatan siswa dan hasil pembelajaran ditingkatkan melalui penggunaan *Google Sites*, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian.

Selain itu, pengetahuan tentang kearifan lokal seperti rumah *knock down* Tanjung Batu semakin terpinggirkan dikalangan generasi muda. Kearifan lokal ini jarang diintegrasikan dalam kurikulum formal, sehingga siswa kurang memahami dan menghargai budaya mereka sendiri. Oleh karena itu, tidak adanya sumber daya

pendidikan yang merangsang dan bersifat langsung membuat pembelajaran sulit untuk dipadukan ke dalam konsep kearifan lokal.

Penelitian terdahulu telah menunjukkan berbagai manfaat dari penggunaan multimedia dan integrasi kearifan lokal dalam pendidikan. Penelitian oleh Putra & Negara, (2021) menyimpulkan bahwa multimedia dapat membantu siswa dalam memperoleh pengetahuan tentang cara memengaruhi hasil belajar mereka. Begitupula penelitian yang dilakukan oleh Andriana et al., (2017) mendapatkan hasil bahwa dengan mengintegrasikan kearifan lokal pada multimedia pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pengembangan multimedia pembelajaran berbasis *Google Sites* yang mengintegrasikan kearifan lokal rumah *knock down* Tanjung Batu bagi peserta didik di Air Salek diharapkan dapat menjawab kebutuhan ini. Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengimplementasikan multimedia pembelajaran yang interaktif dan berbasis kearifan lokal, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap budaya lokal.

Dengan latar belakang tersebut, maka judul yang akan diangkat untuk menjadi topik penelitian ini adalah **"Pengembangan Multimedia Pembelajaran Menggunakan *Google Sites* Berbasis Kearifan Lokal Rumah *Knock Down* Tanjung Batu Bagi Siswa SMA"**. Diharapkan penelitian ini akan meningkatkan efektivitas pendidikan dan membantu melestarikan serta memperkenalkan budaya lokal kepada generasi muda.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang ada yaitu:

1. Kurangnya variasi pembelajaran multimedia menggunakan *Google Sites* pada saat kegiatan pembelajaran fisika.
2. Kurang adanya pemanfaatan multimedia menggunakan *Google Sites* pembelajaran oleh pendidik saat proses pembelajaran fisika.
3. Pada proses pembelajaran fisika pendidik belum pernah mengaitkan kearifan lokal daerah dengan materi fisika.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan permasalahan dibuat sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah serta batasan materi dan waktu yang tersedia, sebaga berikut:

1. Pengembangan yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu pembuatan multimedia pembelajaran fisika berbasis kearifan lokal rumah *Knock Down* Tanjung Batu.
2. Materi pada penelitian ini hanya dibatasi pada materi pengukuran.
3. Peserta didik yang menjadi subjek penelitian ini kelas X.2 di SMA Negeri 1 Air Saleh.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran menggunakan *Google Sites* berbasis kearifan lokal rumah *Knock Down* Tanjung Batu bagi SMA yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan multimedia pembelajaran menggunakan *Google Sites* berbasis kearifan lokal rumah *Knock Down* Tanjung Batu bagi SMA yang praktis?
3. Bagaimana efektivitas dari multimedia pembelajaran menggunakan *Google Sites* berbasis kearifan lokal rumah *Knock Down* Tanjung Batu di SMA terhadap hasil tes peserta didik?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran menggunakan *Google Sites* berbasis kearifan lokal rumah *Knock Down* bagi SMA yang valid.
2. Untuk menghasilkan multimedia pembelajaran menggunakan *Google Sites* berbasis kearifan lokal rumah *Knock Down* bagi SMA yang praktis.
3. Untuk mengetahui efektivitas dari multimedia pembelajaran menggunakan *Google Sites* berbasis kearifan lokal rumah *Knock Down* bagi SMA terhadap hasil tes peserta didik.

1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan penerapan teoritis dan praktis. Hasil dari penelitian ini mempunyai kegunaan sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Kegunaan secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan landasan bagi pengembangan multimedia pembelajaran menggunakan *Google Sites* berbasis kearifan lokal dan kegunaannya dalam pembelajaran fisika berkelanjutan.

2. Kegunaan Praktis

Kegunaan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Multimedia pembelajaran menggunakan *Google Sites* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan, diharapkan dapat dijadikan untuk media pembelajaran mandiri peserta didik.
- 2) Hasil dari penelitian berupa multimedia pembelajaran menggunakan *Google Sites* berbasis kearifan lokal yang dikembangkan, diharapkan dapat membantu pendidik untuk menyampaikan materi pengukuran dalam pembelajaran fisika di kelas X.
- 3) Hasil penelitian berupa multimedia pembelajaran fisika menggunakan *Google Sites* dijadikan sebagai pengalaman untuk mengembangkan pengetahuan yang telah diperoleh di bangku perkuliahan sebagai bekal terjun ke dunia pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk

Berikut spesifikasi produk yang dihasilkan yaitu berupa multimedia pembelajaran menggunakan *Google Sites* berbasis kearifan lokal rumah *Knock*

Down Tanjung Batu bagi siswa SMA, berikut spesifikasinya yang akan dikembangkan:

1. Produk Multimedia pembelajaran fisika berbasis kearifan lokal Rumah *Knock Down* Tanjung Batu dikembangkan menggunakan sebuah *web-site* *Google Sites*
2. Materi yang digunakan pada penelitian ini yaitu materi Pengukuran di kelas X.
3. Menghasilkan sebuah produk berupa *web-site* dan dapat di akses menggunakan laptop maupun hp/android, dimana terdapat teks, gambar, video didalamnya.