

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 1 menerangkan bahwa Pembelajaran merupakan usaha sadar serta terancang untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keahlian. Pasal 1 ayat 11 menerangkan pendidikan resmi merupakan jalan pendidikan yang sistematis serta bertingkat meliputi SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi (Habe & Ahiruddin, 2017). Dalam tingkatan tersebut terdapat mata pelajaran Fisika.

Fisika ialah subbidang ilmu-ilmu alam atau *science* dan bersamaan dengan percepatan kemajuan ilmu pengetahuan serta teknologi, maka begitu besar pengaruhnya terhadap perkembangan bidang fisika itu sendiri. Kemajuan teknologi modern saat ini adalah hasil dari penerapan ilmu fisika (Lia, 2018). Oleh karena itu, diperlukan sarana pembelajaran yang layak digunakan dalam penerapan ilmu fisika yakni media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah mediator dan penyampai pesan pembelajaran (Melianti et al., 2020). Media pembelajaran multimedia digunakan untuk menjelaskan dan meningkatkan pemahaman siswa. (Munir, 2010) mengataka multimedia ialah campuran dari bermacam format media misalnya bacaan, foto, grafik, animasi, video dan hubungan timbal balik, yang dikemas dalam file digital untuk menyampaikan pesan kepada publik.

Sebaliknya penafsiran interaktif terikat kepada dialog dua arah maupun lebih. Multimedia interaktif merupakan alat untuk mewujudkan presentasi dinamis serta interaktif dengan menyatukan gambar, bacaan, diagram, animasi, suara, dan video (Sulaiman et al., 2020). Multimedia interaktif dalam pembelajaran mampu mendorong proses belajar. Untuk mendukung kegiatan proses belajar mengajar dapat menggunakan suatu *website*, mengingat *website* merupakan sekelompok beranda dan situs web berbasis *browser* yang saling terkoneksi dan bisa diakses melalui internet Menurut Aprilia dkk dalam (Sadikin et al., 2020). *website* yang dibuat dapat berupa *google sites*.

*Google sites* ialah aplikasi *online* yang dirilis oleh *google* dapat membuat ruang belajar, sekolah, dan lain sebagainya dengan *google sites* ini *user* bisa mengkombinasikan bermacam data dalam satu wadah (berupa gambar, penyajian, lampiran, dan juga teks). Media pembelajaran multimedia interaktif berupa *google sites* adalah media yang terjangkau, efektif dan efisien. Multimedia interaktif berupa *google sites* bisa difungsikan dalam pelajaran fisika, maka dari itu pengguna dapat berperan aktif menurut taufik, dkk dalam (Mukti et al., 2020). Multimedia mampu berpengaruh secara substansial terhadap semangat dan hasil belajar siswa menurut Anggraeni dkk dalam (Sadikin et al., 2020).

Hasil belajar siswa dapat meningkat dengan adanya media pembelajaran berupa multimedia interaktif berupa *google sites* : kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah, menarik dan sesuai kebutuhan siswa,

memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar, siswa ikut serta proses belajar sehingga siswa aktif mengikuti serta mempunyai peluang melaksanakan kreativitas serta meningkatkan potensi yang dipunyai.

Berdasarkan hasil observasi pada Selasa, 18 Januari 2022 di SMA Bina Warga 1 Palembang peneliti memperoleh hasil bahwa guru menetapkan media dan bahan ajar dalam pembelajaran berupa *google classroom*, *zoom meeting*, *google meet*, *powerpoint*, *proyektor LCD*, buku LKS dan buku cetak serta mengaitkan pelajaran dalam kehidupan sehari-hari. KKM mata pelajaran Fisika pada kelas XII 73, kelas XI dan kelas X 65. Dari 27 siswa di kelas X MIPA 1 hanya 2 orang yang suka Fisika 25 orang lainnya tidak menyukai Fisika, peristiwa ini muncul karena siswa beropini bahwa Fisika sangat sulit, rumit, banyak rumus, kurang berminat dengan pelajaran eksakta.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu menyatakan bahwa *google sites* sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran dengan manfaat-manfaat yang dimiliki *google sites* yang dapat menyajikan menu-menu pilihan berupa Kompetensi Dasar, tujuan pembelajaran, materi, latihan, tugas per minggu, video pembelajaran, daftar pustaka, dan lain sebagainya tersedia dalam satu wadah ditampilkan sangat menarik, siswa juga dapat belajar secara aktif. Sebagaimana menurut (Ma'ruf et al., 2019) pada tingkat kebutuhan akan jenis media pembelajaran diperoleh data tingkat kebutuhan tinggi berturut-turut adalah multimedia inetarktif (35,3%), video/simulasi (32,5%), mobile pembelajaran (21,9%), dan materi powerpoint (10,3%),

kesimpulannya perlunya penggunaan multimedia interaktif berbasis android yang masih sangat tinggi. Dengan adanya multimedia interaktif berbasis *google sites* ini harapannya dapat diterima dan diterapkan di SMA Bina Warga 1 Palembang khususnya kelas X MIPA. Hal tersebut dikarenakan siswa-siswi di SMA tersebut mayoritas mempunyai *gadget*, misalnya *Hp android* dan sekolah tersebut juga memiliki Wi-fi jadi bisa digunakan untuk mengakses *google sites* melalui internet pada pembelajaran Fisika.

Oleh karena itu dengan adanya jabaran di atas, maka peneliti mengambil judul : **Pengembangan Multimedia Interaktif pada materi Usaha dan Energi untuk meningkatkan Hasil Belajar siswa kelas X SMA Bina Warga 1 Palembang.**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat di identifikasikan permasalahan-permasalahan sebagai berikut :

1. Motivasi belajar rendah dan berpengaruh pada keberhasilan belajar siswa terhadap materi usaha dan energi.
2. Belum adanya multimedia interaktif berbasis *google sites* pada pembelajaran fisika.

## 1.3 Pembatasan Masalah

1. Media pembelajaran berupa web (*google sites*).
2. Materi yang disampaikan kepada siswa hanya usaha dan energi.
3. Pokok riset siswa-siswi X MIPA SMA Bina Warga 1 Palembang.
4. Model pengembangan yang digunakan yaitu *Rowntree*.

5. Pengujian kualitas media pembelajaran web pokok bahasan usaha dan energi.

#### **1.4 Perumusan Masalah**

- a. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis *google sites* pada pokok bahasan usaha dan energi untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMA Bina Warga 1 Palembang yang valid?
- b. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis *google sites* pada pokok bahasan usaha dan energi untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMA Bina Warga 1 Palembang yang praktis?
- c. Bagaimana mengembangkan multimedia interaktif berbasis *google sites* pada pokok bahasan usaha dan energi untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMA Bina Warga 1 Palembang yang memiliki efek potensial?

#### **1.5 Tujuan Pengembangan**

Untuk mengembangkan multimedia interaktif berbasis *google sites* pada pokok bahasan usaha dan energi untuk peningkatan hasil belajar siswa kelas X SMA Bina Warga 1 Palembang yang valid, praktis, dan memiliki efek potensial.

#### **1.6 Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini mempunyai kegunaan di antaranya :

1. Manfaat Teoritis

penelitian ini dapat memberikan informasi di bidang pendidikan yang berkaitan dengan multimedia interaktif berbasis *google sites*.

## 2. Manfaat Praktis

- a) Bagi satuan pendidikan, multimedia interaktif berbasis *google sites* ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan efisien dalam pembelajaran fisika.
- b) Bagi tenaga pendidik, multimedia interaktif berbasis *google sites* dapat menjadi media pembelajaran tambahan dalam belajar mengajar untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
- c) Bagi siswa, multimedia interaktif berbasis *google sites* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.