

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi mengalami perkembangan yang pesat. Kecanggihan teknologi mampu menguasai berbagai bidang dan segi kehidupan. Tidak heran jika di masa kini teknologi sudah menjadi kebutuhan bagi manusia tidak terkecuali dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dan informasi sangat menunjang kemajuan dunia pendidikan. Berinteraksi dengan komputer dan menggunakan akses internet untuk mendapatkan informasi-informasi penting, baik informasi tentang materi pembelajaran maupun media pembelajaran merupakan salah satu cara memudahkan proses belajar-mengajar. Terutama di dunia pendidikan ilmu pengetahuan alam (IPA) yang mengharapkan peningkatan kualitas dalam pembelajaran.

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan bidang studi yang mempelajari tentang ilmu pengetahuan alam dan fenomena-fenomena alam sekitar. Proses pembelajaran IPA menekankan pada pengalaman langsung dalam pengembangan kompetensi untuk memahami fenomena alam melalui kegiatan pemecahan masalah yang menerapkan langkah-langkah metode ilmiah bukan hanya mendengar, mencatat, membaca dan menghafal (Wisudawati, 2014). Proses pembelajaran IPA di sekolah harus menciptakan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar siswa tidak bosan sehingga tujuan pembelajaran dapat

tersampaikan dengan baik. Namun, masih banyak kasus-kasus/permasalahan di sekolah yang menjadi faktor pembelajaran tidak berjalan sesuai harapan.

Permasalahan dalam proses pembelajaran berdasarkan penelitian yang dilakukan Fauzi (2014), menyatakan bahwa motivasi belajar siswa rendah karena pembelajaran masih berpusat pada siswa dan belum diterapkan media pembelajaran yang menarik. Motivasi belajar yang tidak optimal mengakibatkan siswa cenderung pasif, tidak mau bertanya, malu mengemukakan pendapat dan tidak bersemangat saat kegiatan belajar-mengajar berlangsung (Rahayu, 2015). Siswa memilih menjadi pendengar yang baik, hanya mendengarkan penyampaian materi dari guru tanpa ikut serta aktif dalam pembelajaran.

Siswa aktif dalam pembelajaran apabila ada motivasi dalam diri siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Motivasi belajar merupakan keseluruhan daya penggerak siswa untuk belajar, dan menentukan apa yang ingin siswa pelajari guna mencapai tujuan, yaitu keberhasilan belajar (Prasetyo, 2015). Proses pembelajaran di sekolah membutuhkan media pembelajaran yang mendukung agar proses belajar mengajar terlaksana dengan baik dan sesuai harapan.

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar-mengajar agar terlaksana dengan baik. Media pembelajaran bisa berupa buku, tape recorder kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, komputer dan masih banyak lagi (Arsyad, 2014). Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat akan menyempurnakan proses pembelajaran. Salah satu cara untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menarik perhatian siswa yaitu dengan media pembelajaran *powerpoint* interaktif.

Powerpoint interaktif merupakan media pembelajaran yang mengajak siswa untuk turut serta terlibat dalam proses pembelajaran sehingga terjadi interaksi yang baik antara guru dengan siswa saat proses belajar-mengajar (Rohmawati, 2012). Jadi dengan pengembangan media *powerpoint* interaktif tidak hanya guru saja yang aktif tetapi siswa dan guru terlibat aktif dalam pembelajaran. Terutama dalam pembelajaran Fisika yang banyak tidak disukai siswa karena sulit dipahami.

Arshina (2014) menyatakan bahwa pelajaran Fisika merupakan pelajaran yang sulit untuk dipahami dan kurang menarik karena banyak memiliki pemahaman konsep bersifat abstrak. Materi getaran gelombang dipilih karena materi tersebut termasuk dalam konsep abstrak yang dapat dikonkritkan menggunakan media *powerpoint* interaktif. Armyani (2015) menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis komputer program *microsoft powerpoint* merupakan media yang dapat memudahkan guru dalam menyampaikan konsep IPA, terutama konsep abstrak menjadi konsep konkrit. Pembelajaran menggunakan media *powerpoint* interaktif dalam materi getaran dan gelombang menampilkan gambar-gambar, animasi, simbol-simbol yang menarik sehingga diharapkan siswa merasa senang, tertarik, dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan media *powerpoint* interaktif diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan siswa untuk memahami materi dalam pembelajaran karena dilengkapi contoh-contoh gambar serta animasi yang sering siswa jumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan penelitian Rahayu (2015), menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, rangsangan kegiatan belajar, bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu hasil penelitian Mulyati (2016), menunjukkan bahwa media interaktif yang dikembangkan sangat layak digunakan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Media tersebut mendapat respon positif dari siswa. Siswa sangat tertarik karena media yang dikembangkan menarik, membuat pembelajaran menjadi lebih hidup dan tidak membuat siswa merasa bosan apa lagi mengantuk. Berdasarkan uraian tersebut akan dilakukan penelitian dengan menerapkan Media *PowerPoint* Interaktif untuk Mengetahui Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Getaran dan Gelombang.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut.

1. Media yang digunakan dalam pembelajaran kurang variatif.
2. Belum diterapkan media pembelajaran yang menarik bagi siswa.
3. Keaktifan siswa dalam bertanya rendah.
4. Siswa pasif dalam proses pembelajaran.
5. Motivasi belajar rendah.

C. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan media *Powerpoint interaktif* pada materi getaran gelombang?

2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan dan pengaplikasian media *Powerpoint interaktif* yang dikembangkan pada materi getaran gelombang ?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *Powerpoint interaktif* pada materi getaran gelombang ?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan pada penelitian adalah sebagai berikut .

1. Mengetahui kelayakan media *Powerpoint interaktif* pada materi getaran gelombang.
2. Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan dan pengaplikasian media *Powerpoint interaktif* yang dikembangkan pada materi getaran gelombang.
3. Mengetahui motivasi belajar siswa setelah penggunaan media *Powerpoint interaktif* pada materi getaran gelombang.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian maka manfaat penelitian sebagai berikut.

1. Siswa dapat memahami dengan mudah materi yang disampaikan guru menggunakan media powerpoint interaktif yang digunakan.
2. Powerpoint interaktif dapat memotivasi siswa untuk mengikuti proses belajar-mengajar di dalam kelas.
3. Menciptakan inovasi baru dalam pengembangan media untuk proses belajar-mengajar di sekolah.
4. Memberikan alternatif penggunaan media dan pengembangan media pembelajaran pada guru.

F. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang dikembangkan sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis komputer menggunakan Microsoft powerpoint 2013.
2. Materi yang yang dipilih yaitu getaran, gelombang, bunyi sistem pendengaran manusia dan sistem sonar.
3. Model pengembangan media menggunakan ADDIE.
4. Uji kelayakan meliputi validasi ahli media, ahli materi, dan guru IPA.
5. Uji coba dilakukan dalam kelompok beasar pada siswa kelas VIII di SMPN 01 Socah tahun ajaran 2017-2018.
6. Model pembelajaran yang digunakan Kooperatif tipe STAD.
7. Tipe keterpaduan yang digunakan adalah connected.
8. Indikator Motivasi belajar siswa menurut Sardiman (2012) yang digunakan adalah Tekun, Ulet, Mandiri, Menunjukkan minat, dan tidak mudah melepas hal yang diyakini.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah dari penelitian sebagai berikut .

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar, (Arsyad, 2014).
2. *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu aplikasi office, mudah diaplikasikan, sering digunakan untuk membuat media pembelajaran, memuat menu serta alat untuk dikembangkan menjadi multimedia pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan (Prastowo, 2015).
3. Multimedia Interaktif merupakan kombinasi dari berbagai unsur media terdiri dari teks, animas, video, gambar, grafis, dan suara yang disajikan secara interaktif dalam pembelajaran (Widayat, 2014).
4. Motivasi belajar siswa adalah keseluruhan daya penggerak pada diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar /hasil belajar dapat tercapai (Sardiman, 2012).