

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam kehidupan suatu negara, pendidikan memegang peranan yang amat penting untuk menjamin kelangsungan hidup negara dan bangsa, karena merupakan wahana untuk meningkatkan dan mengembangkan kualitas sumber daya manusia. Masyarakat Indonesia dengan laju pembangunannya masih menghadapi masalah pendidikan yang berat, terutama berkaitan dengan kualitas, relevansi, dan efisiensi pendidikan (Mulyasa, 2005:15).

Adapun upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan, terus-menerus dilakukan baik itu secara konvensional maupun inovatif. Hal ini disesuaikan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk meningkatkan mutu pada setiap jenis dan jenjang pendidikan. Pemerintah dalam hal ini telah melakukan upaya penyempurnaan sistem pendidikan, baik melalui penataan perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*) (Mulyasa, 2005:5). Untuk mencapai upaya-upaya tersebut seyogyanya disertai pula dengan tujuan yang jelas dan dapat dicapai serta memiliki wawasan tentang gambaran ideal kondisi pendidikan yang diharapkan di masa depan.

Dalam proses pendidikan terdapat tahapan pembelajaran. Tahapan pembelajaran ini disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan di masing-masing sekolah. Dalam perkembangan perubahan kurikulum perlu diterapkan adanya kurikulum berbasis kompetensi sekaligus berbasis karakter, yang dapat membekali peserta didik dengan berbagai sikap dan kemampuan yang sesuai dengan tuntutan zaman dan teknologi, dalam hal ini bagaimana mengantisipasi adanya perubahan global serta tuntutan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi yang semakin hari semakin canggih dan berkembang.

Saat ini dalam dunia pendidikan berbagai teknologi informasi dan komunikasi serta aplikasi pendukung lainnya juga telah dikembangkan sebagai upaya mendukung serta mempermudah kegiatan belajar mengajar. Teknologi informasi dan komunikasi adalah dua konsep yang saling berkaitan erat, dalam bahasa Inggris

dikenal dengan istilah *Information and Communication Technology (ICT)*. Adapun, dalam menyikapi perkembangan dan kemajuan *ICT* sekarang ini, para guru dituntut untuk mempelajari, menerapkan dan menguasai teknologi *ICT* agar dapat mengembangkan materi pembelajaran dengan berbasis *ICT*. Dengan adanya *ICT* proses penyajian serta penyampaian materi dalam sebuah pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien, dimana sebuah proses pembelajaran sangatlah penting bagi seorang guru untuk membuat peserta didik dapat memahami dengan baik materi yang disampaikan, serta bagi peserta didik itu sendiri bagaimana ia bisa mengikuti proses pembelajaran dengan baik, dalam hal ini pembelajaran yang aktif, efektif, kreatif dan juga menyenangkan.

Melalui observasi awal yang telah dilakukan di SMA Negeri 2 Gorontalo khususnya kelas X, diamati bahwa disetiap kelas sudah dilengkapi dengan LCD sebagai alat pendukung media pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang banyak digunakan oleh guru yaitu berupa power point. Khusus untuk mata pelajaran fisika, guru menyampaikan masih banyak peserta didik yang masih sulit dalam menerima dan memahami materi, dengan kata lain dalam proses pembelajaran hanya terdapat beberapa peserta didik yang dapat memahami materi dengan baik. Selain itu juga, dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan oleh guru hanya beberapa peserta didik yang mengerjakannya, sedangkan yang lainnya memilih untuk tidak mengerjakan karena merasa tidak paham dengan materi yang diberikan. Dalam hal ini, strategi dalam menerapkan media pembelajaran menjadi sangat penting untuk diketahui. Kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, mengakibatkan peserta didik kurang fokus dan kurang tertarik mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru sehingga konsentrasi peserta didik menjadi tidak maksimal.

Salah satu hal yang menjadi sangat penting bagi sebuah proses pembelajaran yaitu adanya media yang digunakan dalam pembelajaran, dimana media dapat mengembangkan kemampuan *visual* peserta didik. Untuk setiap mata pelajaran khususnya mata pelajaran Fisika, guru sebaiknya dapat memilih dan menerapkan media yang tepat dan bervariasi dalam menyampaikan materi pembelajaran agar siswa dapat menerima materi pelajaran dengan maksimal dan efektif. Bersama itu

pula minat siswa terhadap mata pelajaran fisika akan meningkat. Seorang guru jika bisa memilih media dan memanfaatkannya menjadi media pembelajaran yang menarik, tentunya peserta didik akan merasa lebih senang dalam belajar serta tidak mudah bosan dengan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, serta dapat menghemat tenaga pendidik itu sendiri dalam proses pengajaran.

Penerapan media pembelajaran dengan menampilkan gambar dan animasi-animasi bergerak menjadi salah satu alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi dengan efektif dan juga menyenangkan. Salah satunya dengan menggunakan video pembelajaran yang dibuat melalui aplikasi *Explaindio Video Creator*. *Explaindio Video Creator* merupakan sebuah aplikasi yang mudah dan menarik untuk dipelajari, serta akan dapat sangat membantu pendidik dalam hal pengajaran maupun pengembangan media pembelajaran. Aplikasi ini sendiri tidak hanya dapat digunakan dalam penerapan media pembelajaran, namun keunggulan lainnya yaitu dapat pula digunakan dalam hal (1) presentasi (2) promosi (3) animasi, dan banyak hal lainnya.

Adapun manfaat pada saat mengajar dengan menggunakan media, yaitu: (1) proses dan materi pembelajaran akan menarik perhatian peserta didik dan dapat menimbulkan motivasi belajar (2) bahan ajar menjadi lebih dapat dipahami oleh peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (3) peserta didik tidak mudah merasa bosan atau jenuh dengan materi pembelajaran, karena peserta didik akan merasa tertarik dengan tampilan kreatif yang ditampilkan oleh guru sehingga peserta didik dapat lebih aktif.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis ICT untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Materi Hukum Newton”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya penerapan media berbasis *ICT* dalam menunjang proses pembelajaran di sekolah.
2. Kurangnya minat siswa terhadap mata pelajaran fisika, karena dianggap abstrak dan monoton.
3. Tidak maksimalnya siswa dalam menerima maupun memahami materi yang diajarkan karena media yang digunakan masih terbatas, sehingga hasil belajar siswa tidak maksimal.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan media pembelajaran berbasis *ICT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Hukum Newton?”.

1.4 Pemecahan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, pemecahan masalah yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah menerapkan media pembelajaran berbasis *ICT* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Hukum Newton.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *ICT* pada materi Hukum Newton.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Bagi tenaga pendidik

Agar tenaga pendidik dapat mengetahui, mempelajari dan menerapkan media pembelajaran dengan Aplikasi *Explaindio Video Creator* dalam Pembelajaran Fisika.

2) Bagi peserta didik

Agar peserta didik dapat lebih tertarik kepada pelajaran Fisika dan mudah memahami materi yang diajarkan, sehingga prestasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Fisika dapat meningkat. Selain itu juga, peserta didik yang tertarik dengan media yang kreatif, akan dapat teralihkan fokusnya untuk dapat melakukan kegiatan-kegiatan yang positif untuk mengasah kreativitasnya.

3) Bagi Sekolah

Dengan adanya pengetahuan tentang media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan di sekolah, sekolah dapat mempelajari bahkan mengembangkan media pembelajaran yang nantinya akan dapat menjadikan tenaga pendidik yang berkualitas serta peserta didik yang juga kreatif, aktif dan berprestasi.

4) Bagi Peneliti

Adapun manfaat yang didapatkan oleh peneliti diantaranya yaitu, peneliti memiliki pengetahuan baru mengenai media pembelajaran dengan aplikasi software yang menarik, serta peneliti dapat menerapkan media ini pada beberapa aspek, salah satunya pada penerapan media pembelajaran yang semoga dapat bermanfaat bagi banyak orang.