

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pengetahuan yang dilakukan secara sistematis menurut standar yang ditetapkan oleh para professional dari satu orang ke orang lain. Transfer pengetahuan ini diharapkan dapat mengubah sikap perilaku, kematangan intelektual, dan kematangan kepribadian.

Hal ini selaras dengan visi misi SMPN 3 Tebing Tinggi yang ingin membentuk karakter siswa menjadi pribadi yang memiliki kematangan intelektual dalam bidang akademik maupun non akademik. SMPN 3 Tebing Tinggi berdiri sejak tahun 1996 dan baru dioperasikan pada tahun 1998. Terletak di jalan Raya Batu Pance Kecamatan Tebing Tinggi Kabupaten Empat Lawang. Pada awal berdiri sekolah ini dikenal dengan nama SMPN 6 kemudian setelah terjadi pemekaran Kecamatan pada tahun 2007 diubah menjadi SMPN 3 dan dikenal sampai sekarang.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan di SMPN 3 Tebing Tinggi, saat ini guru di SMPN 3 Tebing Tinggi menjelaskan materi pelajaran menggunakan metode ceramah. Di mana metode ini merupakan metode yang paling umum digunakan oleh para guru dan sering dijumpai pada proses pembelajaran di sekolah (Tambak, 2014), termasuk pada mata pelajaran IPA materi getaran, gelombang dan bunyi. Namun pada pelajaran ini, siswa kelas VIII masih kurang memahami materi yang disampaikan karena metode ceramah yang diterapkan oleh tenaga pendidik di SMPN 3 Tebing Tinggi belum bisa menggambarkan sebuah peristiwa yang terjadi pada materi ini, sehingga siswa belum mampu memvisualisasikan materi yang dijelaskan.

Permasalahan ini sesuai dengan data pada tahun 2021, dimana pada data tersebut guru dituntut untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan ini diharapkan dapat membuat siswa terfokus terhadap materi yang disampaikan saat pembelajaran berlangsung. Salah satu inovasi yang telah diciptakan untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran ialah dengan menggunakan media Interaktif.

Oleh karena itu SMPN 3 Tebing Tinggi membutuhkan sebuah media pembelajaran baru yang dapat menggambarkan sebuah peristiwa khususnya mata

pelajaran IPA pada bab materi getaran, gelombang dan bunyi berupa media interaktif berbasis *android* dengan penjelasan materi dan soal evaluasi sebagai bentuk media pembelajaran yang mampu untuk memaparkan materi pembelajaran IPA yang bersifat abstrak serta adaptif pada peserta didik.

Computer Technology Research (CTR) menyatakan bahwa orang hanya mampu mengingat 20% dari yang dilihat dan 30% dari yang didengar. Tetapi orang dapat mengingat 50% dari yang dilihat dan didengar dan 80% dari yang dilihat, didengar dan dilakukan sekaligus. Berdasarkan hal tersebut maka dengan menggunakan media interaktif siswa dapat mengingat 80% materi dengan bantuan media interaktif animasi. Karena siswa dapat memperoleh informasi dan bahan ajar dari media tersebut dengan melihat, mendengar dan melakukan keduanya sekaligus. Media interaktif juga memiliki animasi berupa bentuk visual yang bergerak yang digunakan untuk membuat pesan lebih kreatif (Setyowati et al., 2020)

Berdasarkan latar belakang di atas, maka judul penelitian ini adalah "Perancangan Media Interaktif Sebagai Sarana Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Bab Konsep Getaran, Gelombang dan Bunyi". Di mana, media interaktif ini nantinya diharapkan mampu membuat proses belajar siswa menjadi lebih aktif dan kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasar latar belakang di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan yaitu Bagaimana cara merencanakan media interaktif mata pelajaran IPA Bab Getaran, Gelombang dan Bunyi?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah yang akan dibahas dalam Proposal ini yaitu pembuatan media interaktif pada mata pelajaran IPA materi getaran, gelombang dan bunyi.

1.4 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai berdasarkan buku pedoman yang digunakan oleh siswa/i dan guru di SMPN 3 Tebing Tinggi.

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran yang layak dan sesuai dengan buku pedoman IPA yang digunakan di SMPN3 Tebing Tinggi.