

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media atau sarana adalah salah satu bagian dari sistem pembelajaran. Media sangat berkaitan serta berperan penting dalam sistem pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, dengan adanya media atau sarana ini, berpengaruh pada proses belajar mengajar. Pada era digital yang semakin berkembang pesat, diperlukan media yang bisa digunakan untuk bermain namun tetap menggunakan konsep sambil belajar. Karena, pada tahap pendidikan siswa cenderung lebih tertarik dengan sebuah tema yang berkaitan dengan permainan yang mudah dimainkan dan di dalamnya terdapat warna-warna cerah maupun gambar animasi yang menarik perhatian fokus para siswa. Di tahap ini akan lebih mudah mengingat suatu bentuk atau tulisan yang mempunyai warna dan bentuk menyenangkan (Nisa, 2020).

Sekolah Menengah Pertama (SMP) Xaverius Baturaja merupakan salah satu sekolah yang proses pembelajarannya masih menggunakan buku paket yang tebal atau biasa disebut dengan metode belajar konvensional. Adapun beberapa masalah yang dihadapi oleh guru berdasarkan wawancara secara langsung yang dilakukan yaitu, para guru mengalami kekurangan alat bantu penyampaian materi visualisasi sehingga siswanya kurang memahami maksud dari penjelasan materi guru tersebut. Sedangkan masalah yang dihadapi para siswa adalah mereka merasa bosan pada saat mengikuti proses belajar di kelas, karena media yang digunakan masih berupa buku dengan sedikit gambar serta banyak tulisan yang hanya berwarna hitam putih.

Untuk menanggulangi permasalahan yang ada dikelas VIII SMP Xaverius Baturaja, terdapat solusi alternatif yang diambil dari beberapa artikel terkait masalah tersebut, berikut artikelnya :

Riyan (2021) mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis aplikasi android pada materi pembelajaran teks eksposisi mata pelajaran Bahasa Indonesia. Selain terdapat fitur materi, terdapat juga fitur daftar isi, fitur contoh teks serta fitur evaluasi didalamnya. Fitur-fitur tersebut dibuat agar para siswa bisa

menganalisa sebuah teks eksposisi disertai dengan contoh benar dan salah pada sebuah kalimat. Adanya aplikasi pembelajaran ini sebagai bentuk dukungan penyampaian materi pembelajaran oleh para guru. Serta bisa membantu para siswanya dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) pada saat pandemi melanda karena tidak dipungut biaya sepeserpun, dan tidak membutuhkan internet pada saat menggunakannya.

Widyastuti dan Puspita (2020) mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi pada mata pelajaran IPA Tematik kebersihan lingkungan, fitur yang tersedia berupa mengenal jenis sampah, dan mengumpulkan sampah yang dibagi menjadi empat daerah pemilihan sampah didalam aplikasinya. Tujuan dikembangkan game edukasi tentang kebersihan lingkungan ini untuk memahami dan mengajari anak tentang pentingnya kebersihan dan agar siswa bisa membedakan jenis sampah organik atau non organik disekitarnya.

Aprilinda, dkk (2020) mengembangkan sebuah media pembelajaran materi biologi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) menggunakan bantuan *Augmented Reality* (AR) sebagai media penyampaian materi belajarnya. Dalam pengembangan media pembelajaran ini, jika sebuah gambar penanda terdeteksi didalam kamera *smartphone* yang sedang digunakan, maka akan muncul sebuah pembahasan tentang sistem ereksi pada manusia disertai dengan adanya soal-soal evaluasi didalamnya. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran berbasis AR ini bisa meningkatkan pengetahuan para siswa tentang struktur sistem ereksi manusia secara mendalam.

Rahayu, dkk (2022) mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi android dalam meningkatkan keaksaraan. Pada pengembangan media pembelajaran ini anak dikenalkan pada aksara sejak dini. Menggunakan fitur-fitur yang tersedia didalamnya, berupa pengenalan aksara, serta suara pelafalannya dan gambar yang menarik agar para siswa bisa memahami aksara dan mengenalkan bentuk aksara sejak usia dini.

Firmansyah, dkk (2023) mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis web google sites pada mata Pelajaran ekonomi. Pengembangan media pembelajaran ini berisikan materi sistem perdagangan internasional pada mata Pelajaran ekonomi dan berpusat untuk menghilangkan hambatan waktu belajar

agar menjadi lebih fleksibel dan jarak belajar siswa serta bisa membuat para siswa lebih banyak mengingat detail materi sistem perdagangan internasional pada mata Pelajaran ekonomi dikelas.

Berdasarkan permasalahan mitra yang telah dijelaskan sebelumnya, dan beberapa solusi alternatif yang telah dibahas, pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan android sebagai medianya merupakan sebuah solusi yang efektif untuk diterapkan dikelas VIII Sekolah Menengah Pertama Xaverius Baturaja. Media pembelajaran ini membuat penggunanya bisa mempelajari materi getaran dan gelombang yang ada pada mata pelajaran ipa secara menarik dan menyenangkan serta bisa digunakan dimana dan kapan saja karena media yang digunakan berupa android. Didalam media pembelajarannya terdapat beberapa soal kuis dan animasi pendukung materi pembelajaran getaran dan gelombang yang berfungsi untuk meningkatkan pengetahuan serta tanpa ada penggunaan biaya pada saat penggunaannya yang menjadikan sebuah pilihan ideal. Diharapkannya dengan Solusi ini, SMP Xaverius Baturaja bisa menyediakan sebuah pengalaman belajar yang baru dan menarik.

Berdasarkan uraian sebelumnya, laporan akhir ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif yang bisa memperkenalkan tentang materi getaran dan gelombang pada mata pelajaran IPA di SMP Xaverius Baturaja Kelas VIII yang dikemas secara menarik dan menyenangkan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Karena itu judul yang digunakan dalam membuat Penyusunan proposal tugas akhir yang berjudul ***“PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MATERI GETARAN DAN GELOMBANG MENGGUNAKAN METODE ADDIE”***.

1.2 Perumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, ada beberapa permasalahan yang bisa diketahui, yaitu :

1. Pada proses pembelajaran guru kesulitan dalam menyampaikan isi materi karena kurangnya alat bantu penyampaian visual materi ajar agar para siswa tidak merasa bosan dalam belajar
2. Dibutuhkannya media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk meningkatkan pemahaman siswa-siswi pada materi yang diajarkan.

Maka perumusan masalah yang diambil, bagaimana merancang serta membangun media pembelajaran interaktif yang berisikan materi pembelajaran dan kuis untuk dipelajari para siswa kelas VIII dalam belajar materi getaran dan gelombang.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan masalah menjadi lebih terarah dan tidak keluar dari yang ingin dibuat, maka penulis membatasi masalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran dalam bentuk *game* yang berisikan materi, kuis dan dibuat menggunakan *software adobe animate*
2. Media pembelajaran berupa ini dibuat dengan menggunakan metode *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation (ADDIE)*
3. Materi yang digunakan pada media pembelajaran ini adalah materi Gelombang dan Getaran untuk siswa kelas 8 SMP Xaverius Baturaja

1.4 Tujuan

Tujuan dari penyusunan laporan tugas akhir ini merupakan arah yang dituju dalam suatu penelitian sebagai langkah untuk menjawab rumusan masalah. Berdasarkan uraian tersebut maka tujuan penyusunan laporan tugas akhir adalah membuat sarana pembelajaran interaktif sebagai alat bantu visualisasi materi getaran dan gelombang dikelas VIII SMP Xaverius Baturaja

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari dibuatnya penelitian ini merupakan hasil yang diharapkan ketika penelitian telah selesai dilakukan. Adapun manfaat dari penulisan proposal laporan ini adalah sebagai berikut :

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang bisa membantu guru dalam menyampaikan materi getaran dan gelombang menggunakan game edukasi sebagai alat bantu dikelas
2. Tetap menggunakan konsep bermain sambil belajar, agar para siswa tertarik dalam belajar materi getaran dan gelombang