

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan suatu fondasi awal dalam suatu negara agar dapat berkembang mengikuti era – era dimasa kini maupun mendatang. Pendidikan khususnya di negara Indonesia dapat dikatakan masih rendah, dikarenakan 2 faktor yaitu pendidikan di Indonesia yang sering memperoleh pembaruan dan keterbatasan masyarakat (Anton dkk., 2025). Permasalahan pendidikan di Indonesia karena faktor seringnya melakukan pembaruan yang kerap dijumpai dan dirasakan oleh peserta didik seperti halnya, kualitas layanan pendidikan yang rendah, kurikulum pendidikan yang tidak optimal, pendidikan tinggi yang kalah saing dengan lulusan di tingkat global, dan kemampuan literasi pelajar yang rendah. Faktor keterbatasan masyarakat dalam pendidikan di Indonesia juga berpengaruh dikarenakan banyaknya angka putus sekolah. Dilihat dari hasil penelitian (Navoleon & Muljanto, 2023) menyatakan 46 % penduduk di papua tidak melanjutkan pendidikan karena faktor keterbatasan. Masa kini pendidikan sangat terkaitan dengan teknologi digital, teknologi digital itu sendiri merupakan pusat utama dari kehidupan masyarakat di era ini.

Perkembangan teknologi digital dari masa ke masa sangat pesat dan dapat dilihat dari berbagai aspek, di antaranya aspek pendidikan, ekonomi, bisnis dan lain sebagainya. Teknologi di era ini sangat dibutuhkan di aspek pendidikan, dikarenakan kebanyakan pelajar lebih menyukai pembelajaran berbentuk teknologi

seperti media pembelajaran interaktif, video pembelajaran dan media pembelajaran berbasis *game*. Teknologi digital memiliki dampak positif dalam memudahkan mencari informasi, meningkatkan kreativitas, menyediakan platform perkumpulan pelajar, dan memberikan efisiensi terhadap pengajar dalam mengajar pelajar dimasa kini (Hakim & Yulia, 2024). Teknologi digital kerap digunakan oleh manusia secara langsung dan tidak langsung untuk menyelesaikan pekerjaan (Turmudi, 2020), teknologi digital memiliki hubungan dengan sistem teknologi informasi yang memiliki 4 faktor diantaranya *Hardware*, *Software*, *Database* dan *Networks* yang saling berkaitan (Purwidianoro, 2024). Sehingga teknologi digital dapat dikatakan sangat membantu pengajar dalam menjelaskan materi dan memberikan media pembelajaran interaktif, seperti halnya pada mata pelajaran fisika.

Mata pelajaran fisika merupakan bagian dari mata pelajaran IPA, yang dimana masuk kedalam sebuah ujian nasional. Fisika merupakan mata pelajaran yang memiliki keunikan yang berbeda dari pelajaran lainnya, karena pelajarannya yang secara tidak langsung membuat pelajar memikirkan secara logik dan melakukan respon praktek yang tidak sengaja. Mata pelajaran fisika termasuk ke mata pelajaran yang sulit, susah dipahami, kebanyakan teori dan rumus – rumus yang rumit (Nurhasanah & Hanafi, 2022). Daya minat dan sulitnya memahami mata pelajaran fisika yang menyebabkan kebanyakan pelajar menganggap fisika itu tidak menyenangkan, padahal jika ditarik dari garis besar materi yang ada di fisika kebanyakan sesuai dari kejadian alam, seperti usaha dalam fisika, daya, energi dan lain – lain.

Materi usaha merupakan materi yang sering dijumpai oleh pelajar di olimpiade sains, ujian nasional, bahkan kejadian nyata di kehidupan. Usaha dalam fisika adalah segala sesuatu yang dihasilkan oleh gaya terhadap benda sehingga benda tersebut dapat bergerak ketitik tertentu (Sianturi & Azhari, 2023), dasar dari materi usaha tercipta dari gaya dan perpindahan yang dihasilkan. Materi usaha memiliki bobot penilaian 30% setara dengan bobot materi yang ada di pesawat sederhana, namun materi bobot dari materi usaha masih di bawah energi yang mana berjumlah 40% dikarenakan ruang lingkup materi lebih luas. Perbedaan bobot tidak berpengaruh terhadap segi hal materi, dikarenakan dalam mempelajari energi maupun pesawat sederhana, harus paham terlebih dahulu mengenai usaha. Seperti halnya pada perubahan energi kinetik yang masih harus menilai usaha dari benda, sedangkan pada pesawat sederhana pada katrol dan bidang miring juga masih harus mengetahui nilai dari usaha.

MTsN 11 Boyolali merupakan sekolah jenjang Madrasah Tsanawiyah berstatus Negeri yang bertepatan di jalan Singaprana Utara, Walen, Simo, Kec. Simo, Kab. Boyolali, Jawa Tengah. MTsN 11 Boyolali dibuat pada tanggal 17 Maret 1997 dengan Nomor SK Pendirian 107 Tahun 1997 yang berada dalam naungan kementerian agama oleh Siti Nur Fauziyah, S. H. MTsN 11 Boyolali pada tahun ini memiliki 326 pelajar, 26 guru dan 4 karyawan. MTsN 11 Boyolali memiliki terdapat 3 guru fisika, yang mana setiap guru mengajar sesuai urutan kelas yang sudah ditentukan. MTsN 11 Boyolali juga memiliki 23 ruangan diantaranya 12 Ruang Kelas, 3 Ruang Toilet, 2 Ruang Laboratorium, 1 Ruang Perpustakaan, 1

Ruang Kantor Guru, 1 Ruang Kantor TU, 1 Ruang Kantor Kepala Sekolah, 1 Ruang Aula, dan 1 Ruang Tempat Ibadah.

Kelas VIII di MTsN 11 Boyolali terdiri dari 99 pelajar, dengan jumlah kelas 4 yang mana mulai dari kelas A sampai Kelas D terdiri dari 2 kelas perempuan dan 2 kelas laki - laki. Kelas VIII di MTsN 11 Boyolali terdapat kelas unggulan, adapn yang menjadi kelas unggulan adalah kelas VIII D. Kelas VIII di MTsN 11 Boyolali menjadi fokus utama dalam perancangan media pembelajaran, karena metode pembelajaran serta media pembelajaran yang digunakan pelajar kelas VIII di MTsN 11 Boyolali menyebabkan turunnya daya minat pelajar dan kesulitan pelajar dalam memahami materi khususnya pada bab 3 tentang Usaha dalam pelajaran fisika.

Metode pembelajaran yang dilakukan di MTsN 11 Boyolali saat ini mengikuti kurikulum merdeka, dengan proses pembelajaran secara umum seperti guru menerangkan materi terhadap pelajar, guru memberi tugas terhadap pelajar hingga guru meminta pelajar menulis rangkuman. MTsN 11 Boyolali memiliki 2 tipe model pembelajaran, diantaranya pembelajaran secara teori dan pembelajaran secara praktek. Pembelajaran praktek biasanya dilakukan oleh guru terhadap pelajar di ruang laboratorium dengan tujuan memperlihatkan objek atau benda yang akan dipraktekan secara langsung terhadap pelajar.

Media pembelajaran dapat disebut komponen utama dalam proses pembelajaran. Menurut (Wulandari dkk., 2023) Media pembelajaran merupakan sebuah alat yang dapat membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran terhadap pelajar agar dapat paham dan menarik daya minat pelajar dalam proses pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar. Adanya daya minat

pelajar dapat menghasilkan dampak positif bagi pembelajaran. Hal ini dinyatakan oleh (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020) bahwasanya dengan adanya daya minat pelajar dilengkapi media pembelajaran dapat meningkatkan hasil nilai pelajar dalam menyelesaikan sebuah tugas.

Media pembelajaran yang digunakan oleh MTsN 11 Boyolali masih berupa buku pedoman pelajaran atau yang sering disebut buku LKS, dengan berbekal buku LKS yang telah didapatkan oleh pelajar, pelajar dipaksa untuk mengikuti alur pembelajaran berdasarkan media yang ada, hal ini dapat dikatakan bahwasanya standar media pembelajaran di MTsN 11 Boyolali masih tertinggal jauh dengan perkembangan teknologi di era sekarang, sehingga banyak pelajar dari MTsN 11 Boyolali yang memiliki daya minat rendah dalam pembelajaran, khususnya pada materi usaha dalam fisika.

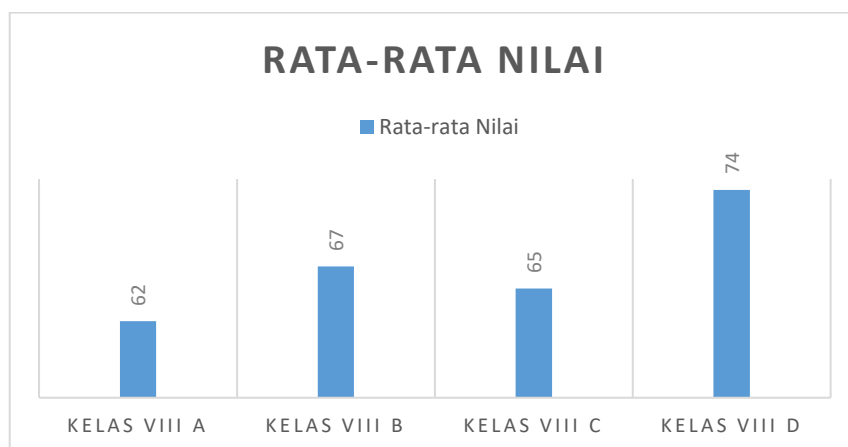
Tabel 1.1. Tabel Responden Pelajar

Kategori Responden	Jumlah Presentase Responden
Sangat Tinggi	19 %
Tinggi	14 %
Sedang	23 %
Rendah	28 %
Sangat Rendah	15 %

Sumber : MTsN 11 Boyolali

Tabel responden pelajar diatas, diperoleh melalui kuisioner yang telah diisi kepada pelajar MTsN 11 Boyolali khususnya pada kelas VIII. Tabel yang telah diolah diatas menunjukkan jawaban responden pelajar dari 5 pernyataan mengenai ketertarikan pelajar terhadap materi Usaha dalam fisika. 99 responden pelajar yang telah diolah dapat dikategorikan menjadi 3 kategori daya minat, diantaranya kategori daya minat tinggi (jumlah responden dari tinggi dan sangat tinggi), kategori daya minat rendah (jumlah responden dari rendah dan sangat rendah), serta

kategori daya minat sedang yang merupakan tidak pasti. Tabel diatas menunjukan kategori daya minat tinggi terdapat 33 % responden pelajar sedangkan kategori daya minat rendah terdapat 43 % respoden pelajar. Sehingga disimpulkan dari responden yang telah diolah menyatakan responden daya minat pelajar terhadap materi Usaha ialah rendah. Daya minat yang rendah sangat berpengaruh dalam mencapai keberhasilan dalam mencapai nilai yang memuaskan oleh pelajar 11 Boyolali.



Gambar 1.1. Rata-Rata Nilai Pelajar Kelas VIII

Sumber : MTsN 11 Boyolali

Media pembelajaran sangat mempengaruhi nilai dalam pembelajaran pelajar, berdasarkan hasil wawancara dan diagram nilai kelas VIII di MTsN 11 Boyolali yang telah dilakukan uji lembar evaluasi, menghasilkan rata – rata nilai pelajar ipa, khususnya pada bab 3 mengenai Usaha. Diagram diatas menunjukkan nilai rata-rata dari kelas VIII A, B, C, dan D. Sehingga dapat dihitung total rata – rata keseluruhan dari kelas VIII di MTsN 11 Boyolali dengan hasil 67, yang mana menyatakan bahwa sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran

(KKTP), pelajar MTsN 11 Boyolali masih masuk dikriteria “perlu bimbingan”. Penyebab yang telah dianalisis oleh guru MTsN 11 Boyolali, yang menyatakan bahwa banyak pelajar salah mengerjakan soal dikarenakan ketidak pahaman dan daya minat pelajar dalam mencerna, memahami serta berhitung.

Permasalahan media pembelajaran di MTsN 11 Boyolali masih umum terjadi diberbagai sekoahan lainnya, sehingga dibutuhkan perancangan media pembelajaran interaktif. Perancangan media pembelajaran interaktif adalah solusi utama dalam meningkatkan daya minat belajar pelajar MTsN 11 Boyolali agar dapat meningkatkan nilai pelajar. Media pembelajaran adalah sarana pembelajaran yang mendorong pelajar berinteraksi secara langsung dengan smartphone, yang bertujuan menghilangkan rasa bosan pelajar dalam belajar, serta memberikan suasana pembelajaran yang baru untuk menarik daya minat pelajar serta merubah rata – rata pelajar kelas VIII MTsN 11 Boyolali.

Perancangan media pembelajaran tentang Usaha dalam fisika di MTsN 11 Boyolali, dirancang untuk menyelesaikan permasalahan di MTsN 11 Boyolali, perancangan ini dirancang menggunakan metode ADDIE agar dapat mempermudah proses perancangan, metode ADDIE sudah sering digunakan oleh peneliti terdahulu seperti pada (Syahid dkk., 2024) menyimpulkan bahwasanya model ADDIE membantu mengidentifikasi kebutuhan pembelajar, pemilihan metode bahan pembelajaran, pengembangan produk perancangan, hingga evaluasi dan perbaikan. Menurut (Wibowo & Kurniadi, 2021) menyatakan metode ADDIE memiliki 6 tahapan, diantaranya Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi yang dapat memperjelas perancangan dan menghasilkan perancangan

yang sesuai. Perancangan media pembelajaran tentang Usaha dalam fisika di MTsN 11 Boyolali, fokus dirancang menggunakan *Software Microsoft PowerPoint*, *ISpring Suite 11* dan *Apk Builder*, karena memiliki akses yang mudah, memberikan fitur kuis, serta telah teruji dapat meningkatkan 52,5 % menjadi 93,3% rata-rata skor pelajar (Sulistyaningrum dkk., 2024).

Microsoft PowerPoint adalah aplikasi yang membantu dalam menyusun sebuah presentasi untuk kegiatan presentasi dan dapat menggabungkan semua unsur media seperti teks, gambar, suara bahkan video dan animasi (Anyan dkk., 2020). *Microsoft PowerPoint* merupakan *Software* paling efektif dan ringan dalam sebuah perancangan media pembelajaran. Bukan hanya perancangan melalui *Microsoft PowerPoint*, pada visual yang sudah jadi perancang menggunakan *ISpring Suite 11* sebagai interaksi penghubung dalam layer-layer point yang telah dibuat. Perancangan media pembelajaran tentang Usaha dalam fisika di MTsN 11 Boyolali dibutuhkan juga *Software Apk Builder*, yang digunakan untuk mengubah file menjadi bentuk aplikasi yang dapat dijalankan di media *handphone*, laptop dan lainnya.

Pada perancangan media pembelajaran tentang Usaha dalam fisika, media pembelajaran yang digunakan berbasis interaktif android untuk pelajar. Media pembelajaran ini menampilkan fitur materi, fitur rumus, fitur kuis, dan tombol keluar. Media pembelajaran ini tidak menampilkan karakter yang ditonjolkan, namun media pembelajaran ini menyediakan *game* interaktif, yang mana pelajar akan diminta mengisi huruf yang kosong berdasarkan jawaban dari pertanyaan. Perancang berharap media pembelajaran dapat berjalan sesuai tujuannya yaitu

menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan memberikan dampak positif bagi pelajar.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, dapat diambil rumusan masalah diantaranya:

- a. Bagaimana merancang media pembelajaran tentang Usaha dalam fisika menggunakan metode ADDIE?
- b. Berapa tingkat pemahaman dari media pembelajaran tentang Usaha dalam fisika di MTsN 11 Boyolali dalam pembelajaran?
- c. Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan daya minat belajar pelajar MTsN 11 Boyolali?

1.3. Batasan Masalah

Pada Perancangan media pembelajaran tentang Usaha dalam fisika di MTsN 11 Boyolali ini, agar tidak terjadi ke kekeliruan dalam pemahaman, perancang memberikan Batasan masalah seperti berikut:

- a. Media pembelajaran yang dikembangkan berbasis interaktif android dan 2D.
- b. Fokus Materi pembelajaran dalam media pembelajaran hanya Usaha dalam fisika.
- c. Media pembelajaran interaktif hanya diuji coba kepada pelajar kelas VIII A MTsN 11 Boyolali.

- d. Fitur dalam media pembelajaran Usaha dalam fisika yang dapat digunakan ialah fitur materi, fitur tujuan, fitur keluar dan fitur kuis.

1.4. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan, mengatasi permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya. Adapun tujuan penelitian ini adalah:

- a. Untuk merancang media pembelajaran mengenai materi usaha dalam fisika dengan menggunakan model pengembangan ADDIE.
- b. Untuk mengukur tingkat pemahaman pelajar terhadap materi usaha dalam fisika setelah menggunakan media pembelajaran yang dirancang.
- c. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap peningkatan minat belajar pelajar MTsN 11 Boyolali dalam pembelajaran fisika.

1.5. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang relevan baik secara teoritis maupun praktis, yang meliputi:

- a. Bagi MTsN 11 Boyolali

Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat pembelajaran pelajar (Bagi Guru) dan Media pembelajaran dapat mengetahui materi berkaitan tentang Usaha dalam fisika (Bagi Pelajar).

b. Bagi Penulis atau Pengembang Media Pembelajaran

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi atau acuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis model ADDIE, khususnya dalam mata pelajaran fisika.

c. Bagi STMIK AMIKOM Surakarta

Laporan Perancangan media pembelajaran dapat dipublish sebagai arsip jurnal.