

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, karena melalui pendidikan dapat menciptakan manusia yang berpotensi, kreatif dan memiliki ide cermelang sebagai bekal untuk memperoleh masa depan yang baik. Saat ini kecepatan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut perubahan cara dan strategi guru dalam mengajar. Guru tidak mungkin menjadi satu-satunya sumber belajar yang mampu menuangkan segala ilmu pengetahuan dan informasai bagi peserta didik (Maryanti & Kurniawan, 2018). Penerapan teknologi komputer mendorong proses pembelajaran yang membuat perolehan pengetahuan siswa tidak lagi bersumber dari transfer ilmu oleh guru, melainkan melalui kegiatan membangun ilmu oleh siswa sendiri. Siswa perlu pembiasaan membangun ilmu pada mata pelajaran Fisika.

Fisika adalah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mempelajari fenomena alam mulai dari yang bersifat rill atau terlihat secara nyata, hingga bersifat abstrak dan bahkan berbentuk teori yang memerlukan imajinasi yang kuat. menganggap bahwa benda-benda maupun segala peristiwa di dalam dunia ini terjadi dengan mengikuti pola-pola tertentu serta dapat dipelajari dan dipahami melalui studi yang cermat dan sistematis. Mata pelajaran fisika di sekolah menengah bertujuan agar peserta didik mampu menguasai konsep-konsep fisika dan saling berkaitannya serta mampu menggunakan metode ilmiah yang dilandasi sikap ilmiah untuk memecahkan masalah-masalah dihadapinya yang berkaitan dngan fisika (Yudha & Kamus, n.d.).

Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila di tandai dengan ketercapain pengetahuan dan keterampilan pada setiap siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Keberhasilan proses pembelajaran di pengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya ialah penggunaan media pembelajaran yang

berfungsi sebagai perantara dalam memahami konsep dan teori pada proses pembelajaran fisika. Media berfungsi mengarahkan siswa untuk memperoleh berbagai pengalaman belajar tergantung pada interaksi siswa dan media (Maryanti & Kurniawan, 2018).

Untuk mencapai pendidikan yang terbaik seseorang harus memperhatikan faktor-faktor yang sangat menunjang dan mempengaruhi dalam mewujudkan pendidikan terbaik tersebut di antaranya faktor subjek didik, faktor guru, sarana dan prasarana, anggaran biaya, metode pembelajaran, lingkungan, dan kurikulum. Ditinjau dari faktor subyek didik, faktor sikap terhadap minat merupakan faktor penting yang dapat mempengaruhi mutu hasil belajar. Sejalan dengan hal itu, sikap siswa terhadap minat yang ada pada dirinya dapat dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya latar belakang keluarga, lingkungan sekolah, dan motivasi berprestasi.

Penyebab lain selain kecerdasan intelektual adalah kurangnya minat belajar siswa untuk mempelajari Ilmu Pengetahuan Alam. Minat merupakan respon atas sesuatu yang disukai atau tidak disukai. Minat merupakan suatu aspek dari perilaku seseorang yang cenderung lebih kepada hal-hal yang positif, kenyataan banyak siswa yang tidak senang, merasa terpaksa atau sekedar melaksanakan suatu kewajiban. Tentu hal tersebut merupakan akibat kurangnya pemahaman tentang hakikat, kemanfaatan dan lapangan kerja dari Ilmu Pengetahuan Alam

Prestasi belajar merupakan hasil belajar yang dicapai setelah melalui proses kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Dalam proses pencapaiannya, hasil belajar sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal di antaranya latar belakang keluarga, sekolah dan masyarakat, sedangkan faktor internal yaitu faktor fisiologis dan psikologis. Faktor fisiologis merupakan kondisi umum jasmani siswa, dan faktor psikologis merupakan faktor internal yang berpengaruh pada diri siswa pada proses belajar di antaranya adalah intelegensi, sikap, bakat, minat dan motivasi.

Dengan adanya minat belajar dalam diri siswa maka akan menimbulkan keingintahuan dan kesenangan dalam diri siswa untuk terus belajar. Keingintahuan dan kesenangan belajar bisa didapatkan dari materi yang diajarkan dan cara guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Jika bahan pelajaran dan cara guru menyampaikan pelajaran tidak sesuai dengan minat siswa, maka siswa tidak akan belajar dengan baik karena tidak ada daya tarik baginya.

Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan Teknologi informasi dan komunikasi adalah Whiteboard Animation. Whiteboard Animation adalah salah satu alat bantu visual untuk membantu pendidik, akademisi, praktisi, teknologi instruksional, administrator dan pembuat kebijakan serta keputusan dalam menentukan dan memastikan solusi yang pas atau tepat dalam mengatasi tantangan pendidikan. Whiteboard Animation juga dianggap relevan dan mampu diandalkan dalam meningkatkan proses pembelajaran maupun pendidikan berpikir, mengajar, belajar, serta memimpin di era pengetahuan digital.

Menurut Joyce & White, Whiteboard Animation adalah software yang menciptakan animasi berupa gaya papan tulis singkat, guna menjelaskan suatu konsep tertentu, baik dipakai oleh guru dan peserta didik. Whiteboard Animation juga dapat menciptakan kelas yang unik serta bisa digunakan oleh para akademisi di penjuru dunia guna mendukung proses pembelajaran yang interaktif. Whiteboard Animation merupakan media pembelajaran berupa video animasi yang terdiri dari beberapa rangkaian gambar, yang disusun maupun dirangkai menjadi sebuah video utuh. Dengan karakteristiknya yang unik, Whiteboard Animation dapat menyajikan konten maupun media pembelajaran dengan memadukan suara, gambar, dan desain yang menarik sehingga peserta didik mampu menikmati proses pembelajaran tersebut (Hasan & Wijayanti, 2018).

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah karena bahan ajar adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting agar proses pembelajaran di sekolah berlangsung secara efektif

dan efisien. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan menyampaikan materi yang diajarkan serta dapat membantu siswa agar lebih mudah dalam belajar. Pemilihan bahan ajar fisika yang tepat sangatlah penting dilakukan oleh guru agar siswa tertarik dan senang mempelajari fisika. Sesuai dengan ilmu pengetahuan dan teknologi, bahan ajar berbentuk *audio visual* atau bahan ajar berbasis video diperkirakan merupakan suatu alternatif yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam pelaksanaan pembelajaran fisika. Bahan ajar berbasis video ini merupakan kombinasi dari teks, gambar, animasi, audio dan video yang dapat dijadikan solusi yang cukup inovatif untuk membuat proses pembelajaran di sekolah menjadi lebih menarik (Chania et al., 2020a).

Usaha dan energi merupakan salah satu materi pokok dalam pembelajaran fisika. Materi pokok usaha dan energi mempelajari konsep yang berkaitan erat dalam kehidupan nyata, contohnya ketika kita mengayuh sepeda melewati jalanan yang menanjak, pasti kita akan merasa lelah. Rasa lelah terjadi karena energi di dalam tubuh digunakan untuk mengayuh sepeda. Pembelajaran fisika adalah suatu proses belajar dimana siswa lebih banyak melakukan kegiatan melalui pengamatan terhadap fakta dan juga dalam pembelajaran mengikuti sertakan siswa secara aktif agar dapat mengembangkan pengetahuan yang di milikinya Pembelajaran fisika menitikberatkan keaktifan dalam belajar sehingga akan menimbulkan rasa puas pada siswa (Widyasari, 2015b).

Proses pembelajaran akan berjalan lancar serta tujuan pembelajaran pun dapat tercapai jika perancangan strategi pembelajaran baik, fasilitas dan sumber belajar pun memadai. Buku pelajaran merupakan sumber belajar yang sangat penting diperlukan bagi peserta didik, meskipun masih banyak sekolah yang kurang memilikinya. Oleh karena itu bahan ajar yang menarik sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran Fisika agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan harapan. Pengaruh minat terhadap hasil belajar kognitif

peserta didik dengan menerapkan bahan ajar berbasis video animasi whiteboard (Astriawati & Wibowo, 2019).

B. Rumusan Masalah

- 1) Apakah ada pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar kognitif peserta didik setelah menerapkan bahan ajar berbasis video animasi whiteboard ?

C. Tujuan

- 1) Mengetahui pengaruh minat belajar terhadap hasil belajar kognitif peserta didik setelah menerapkan bahan ajar berbasis video animasi whiteboard.

D. Batasan Istilah/Definisi konseptual

Untuk menghindari terjadi kesalahan penafsiran judul dalam proposal penelitian ini, penulis merasa perlu membuat batasan yang mempelajari dan mempertegas istilah yang digunakan, yaitu:.

1) Media pembelajaran

Media pembelajaran adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan (software) dan/atau alat (hardware) (Jalmur,2016: 2). Menurut Ibrahim (dalam Wulansari,2016: 11-12) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kehiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.

2) Minat

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh, minat belajar peserta didik yang mempunyai indikator rasa ingin tahu, antusias, ketekunan dalam belajar fisika (slameto 2002 : 180)

3) Hasil belajar kognitif

Menurut Susetyo (2015 : 1) hasil belajar merupakan kemampuan individu yang diperoleh dari proses pembelajaran disekolah dan

merupakan kemampuan yang tergolong *latent*. Berdasarkan beberapa pendapat tentang hasil belajar di atas, maka penulis dapat mendefenisikan hasil belajar adalah suatu perolehan perubahan sebagai bukti bahwa seseorang sudah mengalami belajar.

4) Whiteboard Animation

Whiteboard animation adalah papan tulis berlatarbelakang putih yang didalamnya memuat gambar atau simbol-simbol. Pembuatan media berbasis video animasi whiteboard

E. Manfaat penelitian

Manfaat yang di harapkan dari penelitian ini adalah :

a. Manfaat praktis :

- Memberikan masukan kepada guru fisika untuk mendapatkan gambaran tentang penerapan bahan ajar pada program video animasi whiteboard berpengaruh minat terhadap hasil belajar kognitif peserta didik
- Memberikan masukan bagi peneliti, bahwa hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai contoh untuk menggunakan pembelajaran yang serupa pada pokok pembahasan yang lain.

b. Manfaat teoritis:

- Menambah khasah ilmu pengetahuan tentang penerapan bahan ajar pada program video animasi whiteboard berpengaruh minat terhadap hasil belajar kognitif peserta didik sebagai bahan pertimbangan dan masukan serta acuan bagi penelitian selanjutnya.