

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini begitu pesat dan telah merambah ke berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Guru dapat memberikan layanan pendidikan melalui teknologi seperti televisi, internet, ponsel, dan komputer yang dilengkapi dengan berbagai fitur didalamnya agar mempermudah pengguna. Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat membantu menyebarkan informasi dengan lebih luas dan cepat sehingga pesan dapat disampaikan sesuai tujuan pembelajaran, serta mengatasi keterbatasan ruang dan waktu (Yuniasih, Aini & Widowati, 2018). Integrasi teknologi sebagai media pembelajaran merupakan salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 sehingga pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini perlu diperhatikan. Pakpahan, *et al* (2020) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah semua sumber dalam bentuk apapun yang dapat digunakan sebagai sarana penyampaian materi dalam proses belajar dan mengajar. Media merupakan jembatan antara guru dan siswa untuk menyampaikan materi ilmu, dimana guru memberikan materi dan pengetahuan kepada siswa saat pembelajaran berlangsung.

Pembelajaran merupakan suatu proses mentransfer ilmu, dimana guru memberikan materi dan pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran sangat penting pada semua mata pelajaran tidak terkecuali pada mata pelajaran Ilmu Pengeahuan Alam (IPA). Mata pelajaran IPA sendiri berkaitan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis, sehingga melalui pembelajaran IPA diharapkan dapat menghasilkan produk berupa fakta, prinsip, teori dan hukum

yang sesuai dan dapat diaplikasikan atau diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. (Dewi, Doyan & Soeprianto, 2017). Pembelajaran IPA juga dapat mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar.

Banyak sekali permasalahan yang dihadapi dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah belum optimalnya proses pelaksanaan pembelajaran karena sistem pembelajaran yang masih bersifat konvensional, dimana pembelajaran berpusat pada guru yang identik dengan metode ceramah dan mencatat serta informasi yang didapat masih dikatakan abstrak atau kurang nyata dan sebatas menghafal kata-kata saja. Penggunaan buku sebagai media pembelajaran juga dianggap sangat klasik atau tradisional dibandingkan dengan perkembangan teknologi pada jaman sekarang (Wardani, Setyo & Husna, 2019). Sistem pembelajaran seperti ini cenderung membuat siswa cepat bosan dan hanya berfokus pada penguasaan pengetahuan saja sehingga menyebabkan prestasi belajar siswa turun.

Berbagai permasalahan yang telah disebutkan diatas memberikan dampak yang cukup besar terhadap motivasi belajar siswa dan salah satu usaha membangunnya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Guru sebagai pendidik dituntut untuk mampu menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa supaya siswa lebih memahami materi yang disampaikan dan membuat tujuan pembelajaran tercapai sesuai dengan apa yang telah ditentukan. Menurut Cahyaningsih, Siswanto & Sukanto (2020), pembelajaran yang efektif, efisien serta menyenangkan dapat memotivasi siswa dalam belajar sehingga aktivitas siswa meningkat karena penggunaan media pembelajaran yang tepat mampu menarik perhatian siswa serta memudahkan siswa dalam memahami materi.

Melihat permasalahan yang ada, Rochma (2019) menyatakan bahwa terdapat *software* yang mudah serta dapat membuat media pembelajaran dengan tampilan yang lebih efektif dan menarik yaitu *I Spring*. *I Spring* merupakan *software* yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang terintegrasi dengan *Microsoft PowerPoint* dan merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi menjadi bentuk *flash*. *I Spring* dapat menciptakan media pembelajaran interaktif karena berisikan beragam fitur untuk membuat media pembelajaran berupa gambar, teks, audio, video, serta animasi yang mampu menumbuhkan motivasi siswa (Yuniasih, Aini & Widowati, 2018). Selain itu *I Spring* juga dapat dijadikan media evaluasi untuk membuat kuis dengan berbagai jenis pertanyaan atau soal. Melalui fitur yang tersedia tersebut akan membantu siswa mendapatkan pengalaman langsung dalam mempelajari materi IPA yang cenderung bersifat abstrak sehingga berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Pembelajaran IPA dengan menggunakan media berbasis *I Spring* akan lebih menarik memotivasi belajar siswa dari pada hanya menggunakan metode ceramah dan buku teks. Pembelajaran menggunakan media ini dapat membantu siswa untuk lebih mudah menyerap informasi dengan melihat, mendengar, dan merespon dengan kemampuan mengingat siswa.

Materi dalam pelajaran IPA sangat erat hubungannya dengan alam sekitar, salah satu materinya yaitu tata surya. Materi tata surya membahas mengenai susunan benda-benda langit yang mengitari matahari sebagai pusatnya. Konsep materi sistem tata surya memiliki karakteristik materi yang abstrak dan bersifat hafalan. Tanpa pengamatan langsung siswa akan kesulitan memahami materi. Namun karena tidak semua benda langit dapat diamati secara langsung, maka

diperlukan media yang dapat mendukung pembelajaran berupa video, audio, gambar, animasi, atau game yang membuat siswa mendapat gambaran materi dan merasa senang dalam belajar sehingga lebih mudah dalam memahami dan menghafal materi.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Berbasis *I Spring* pada Materi Tata Surya”. Pengembangan media berbasis *I Spring* dilakukan agar dapat digunakan dengan mudah sebagai media dalam membantu siswa untuk memahami materi tata surya. Karena materi dalam tata surya ada begitu banyak materi yang harus dihafal dan dipahami, dengan adanya media ini akan membantu siswa dalam menghafal dan memahami materi dengan cara yang menyenangkan.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah berdasarkan latar belakang yang sudah diuraikan diatas yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang variatif.
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada guru.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan serta identifikasi masalah, maka diperoleh rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran pembelajaran berbasis *I Spring* pada materi tata surya ?
2. Bagaimana respons siswa terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis *I Spring* pada materi tata surya ?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, berikut tujuan penelitian yaitu :

1. Mengetahui kelayakan pengembangan media berbasis *I Spring* pada materi tata surya.
2. Mengetahui respons siswa terhadap pengembangan media berbasis *I Spring* pada materi tata surya.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut.

1. Diharapkan dapat membuat suasana belajar yang menyenangkan sehingga proses belajar tidak terasa monoton dan mendapat hasil belajar yang lebih optimal.
2. Dijadikan sebagai acuan dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

F. Spesifikasi Produk

Adapun spesifikasi produk dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah *I Spring* dalam bentuk HTML5.
2. Media dapat dibuka melalui PC (*web browser*) atau *handphone* (*Html Reader*).
3. Materi yang digunakan dalam media berbasis *I Spring* adalah tata surya.
4. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE.
5. Uji coba dilakukan di SMP Nahdlatul Ulama kelas VII tahun ajaran 2021/2022.

G. Definisi Istilah

Adapun beberapa istilah yang perlu didefinisikan yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran merupakan suatu alat atau benda yang dapat digunakan untuk perantara mentransfer isi materi pelajaran yang disampaikan oleh guru agar siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan mudah (Alistalidia *et al*, 2022).
2. *I Spring* adalah sebuah alat atau sarana untuk mengkonversi file presentasi terintegrasi dengan *powerpoint* menjadi bentuk *flash* atau HTML (Sulistyorini & Listiadi, 2021).