

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ilmu dan teknologi telah merubah dunia pendidikan. Terdapat inovasi teknologi komunikasi dalam bentuk pendayagunaan media pembelajaran berupa penyajian pelajaran menggunakan berbagai media seperti komputer, radio, televisi, dan film. Media memiliki peran sebagai alat bantu menyampaikan pesan guru kepada siswa. Pesan tersebut berupa isi ajaran atau materi berdasarkan kurikulum yang berlaku. Media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat siswa untuk mau memahami lebih jauh materi yang disampaikan oleh guru. Keterampilan dan kemampuan dalam menyusun serta mengembangkan media pembelajaran harus dimiliki oleh guru supaya dapat melaksanakan tugas dengan baik. Media pembelajaran sangat penting pada semua mata pelajaran tidak terkecuali pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) menurut Arsyad (2013).

Pembelajaran IPA merupakan proses pembelajaran dengan pemberian pengalaman langsung untuk memahami alam sekitar. Pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran IPA juga dapat mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan.

Realita di lapangan pembelajaran IPA masih banyak dilakukan dengan metode konvensional dan pembelajaran menggunakan media yang tidak variatif. Selain itu

belum diterapkan media pembelajaran yang dapat meningkatkan penyerapan informasi dalam ingatan dengan baik. Hal tersebut menyebabkan kejenuhan siswa dalam belajar. Kejenuhan siswa dalam belajar dapat menyebabkan prestasi belajar siswa rendah. Pembelajaran yang digunakan masih berlangsung dengan ceramah sehingga berpengaruh terhadap rendahnya kemampuan mengingat siswa. Siswa masih belum dapat mengaplikasikan dan menginterpretasikan informasi yang diperoleh ketika pada proses pembelajaran. Menurut Susanto (2002) dalam Utama,dkk (2016), pembelajaran IPA hanya mencurahkan pengetahuan, dalam hal ini fakta, konsep, dan prinsip sains lebih banyak dicurahkan melalui ceramah, tanya jawab, atau diskusi tanpa didasarkan pada hasil kerja praktek.

Salah satu cara untuk menyimpan informasi di dalam ingatan diperlukan media pembelajaran yang tepat. Media pembelajaran merupakan penyalur atau penghubung pesan dari sumber (guru atau sumber lain) sedangkan penerima pesan adalah siswa. Proses penyampaian pesan tersebut adalah guru sebagai fasilitator dapat menggunakan media pembelajaran. Salah satu fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Pemilihan media pada proses belajar mengajar menyesuaikan antara tujuan pembelajaran dengan karakteristik media tersebut. Pengembangan media pembelajaran disesuaikan dengan kondisi guru dan siswa, terutama respon dan kebutuhan siswa. Peran media tidak hanya sebagai alat bantu menyampaikan pesan guru kepada siswa saja akan tetapi media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat

siswa untuk mau memahami lebih jauh tentang isi materi yang disampaikan oleh guru.

Menurut Prastowo (2012) salah satu media pembelajaran yang menarik dan mengaktifkan siswa dalam proses belajar mengajar adalah menggunakan *powerpoint*. *Microsoft powerpoint* adalah aplikasi *office* yang mudah dan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. *Microsoft powerpoint* memiliki fitur menu dan alat yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan multimedia pembelajaran yang menarik, interaktif, dan menyenangkan. Penyajian materi ajar IPA menggunakan *powerpoint* interaktif diharapkan dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa senang mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran dapat bersifat dua arah, dan prestasi belajar siswa meningkat.

Kelebihan dari *powerpoint* interaktif adalah lebih menarik siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang materi yang tersaji. Media *powerpoint* interaktif memberikan informasi secara audio visual sehingga siswa dapat menyerap informasi dengan melihat, mendengar, dan merespon dengan kemampuan mengingat siswa. Masing-masing pesan informasi secara visual mudah dipahami oleh siswa, dan lebih memudahkan siswa untuk mengetahui lebih jauh informasi tentang materi yang sedang disajikan. Objek yang ditampilkan pada *powerpoint* terlihat nyata, karena penyajian *powerpoint* yang variatif terdapat gambar, animasi, audio, dan video sehingga membuat proses pembelajaran tidak menjenuhkan.

Alasan pemilihan materi interaksi antar makhluk hidup dengan lingkungannya dalam pembuatan *powerpoint* interaktif yaitu agar siswa mudah memahami konsep lingkungan dan komponennya, pola interaksi, saling ketergantungan antar makhluk hidup dan rantai makanan serta jaring-jaring makanan. Materi tersebut bersifat hafalan, siswa setingkat SMP masih kesulitan menghafal materi yang banyak sehingga setingkat SMP memerlukan pembelajaran yang membuat siswa mudah mengingat. Maka dari itu digunakan *powerpoint* interaktif agar siswa dapat dengan mudah mengingat materi tanpa harus banyak menghafal.

Penelitian terkait pengembangan media pembelajaran interaktif telah dilakukan oleh Putri dkk (2014). Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif layak pakai, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu akan dilakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Berbasis *Powerpoint* Interaktif Pada Materi Interaksi Antar Makhluk Hidup dengan Lingkungannya”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media yang digunakan kurang variatif.
2. Belum diterapkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.
3. Kreativitas guru untuk mengembangkan media yang menarik belum dikembangkan.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kelayakan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis komputer menggunakan *powerpoint* interaktif pada materi interaksi antar makhluk hidup dengan lingkungannya?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran IPA berbasis komputer menggunakan *powerpoint* interaktif pada materi interaksi antar makhluk hidup dengan lingkungannya?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dari penelitian adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kelayakan pengembangan media pembelajaran IPA berbasis komputer menggunakan *powerpoint* interaktif dengan materi interaksi antar makhluk hidup dengan lingkungannya.
2. Mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran IPA berbasis komputer menggunakan *powerpoint* interaktif pada materi interaksi antar makhluk hidup dengan lingkungannya.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Menambah wacana baru tentang pengembangan media pembelajaran yang bermanfaat dalam proses pembelajaran IPA di SMP.
2. Media *powerpoint* interaktif dapat memotivasi siswa untuk belajar.

3. Memberikan alternatif pada guru dalam memilih media agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan mencapai hasil yang optimal.
4. Menambah keterampilan dalam menyusun media yang layak dan menarik bagi siswa.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

1. Media pembelajaran IPA yang dikembangkan adalah *powerpoint* interaktif
2. Materi yang digunakan dalam media *powerpoint* interaktif adalah interaksi antar makhluk hidup dengan lingkungannya.
3. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE tanpa *Implementation*.
4. Uji kelayakan media meliputi validasi ahli materi, ahli media, dan guru IPA SMP.
5. Uji coba akan dilakukan di SMPN 1 Labang kelas VII tahun ajaran 2016/2017.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Arsyad, 2013).
2. *Microsoft Powerpoint* merupakan salah satu aplikasi *office* yang mudah dan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. *Microsoft powerpoint* memuat menu dan alat yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan multimedia pembelajaran yang menarik, interaktif dan menyenangkan. (Prastowo, 2012).