

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mata pelajaran IPA termasuk dalam rumpun ilmu yang mempunyai karakteristik khusus untuk mempelajari fenomena alam faktual, baik berupa kenyataan maupun kejadian dan hubungan sebab-akibat. (Wisudawati, 2014). Mata Pelajaran IPA membuat siswa mampu mengasosiasikan semua bidang, mampu berpikir secara konkret dan abstrak serta berjiwa sosial yang menghargai alam. Pada materi IPA yang bersifat abstrak terkadang membuat siswa berpikir dan berimajinasi lebih dalam supaya mampu memahami konsep yang diajarkan.

Hakikat IPA dibangun berdasarkan produk ilmiah, proses ilmiah, dan sikap ilmiah. Namun, perkembangan IPA masa kini menunjukkan bahwa siswa cenderung mempelajari IPA sebagai produk serta hanya menghafalkan konsep dan teori (Trianto, 2015). Hal tersebut juga dikuatkan dengan perubahan orientasi belajar yang lebih mengutamakan nilai akhir dibandingkan dengan proses siswa dalam memperoleh pencapaian akhir yang diinginkan. Selama menjalani observasi lapangan menunjukkan bahwa siswa lebih berorientasi pada nilai ujian daripada proses belajar. Permasalahan tersebut disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang efisien dan efektif terutama pada materi yang bersifat abstrak sehingga perlu dijadikan bahan evaluasi. Hal tersebut dapat terjadi karena beberapa faktor, yaitu sarana dan prasarana untuk penyajian materi yang kurang membantu merepresentasikan materi IPA sehingga kurang menarik minat ketika belajar (Trianto, 2015). Selain itu, Daryanto (2013) mengungkapkan bahwa siswa

cenderung mudah bosan dengan buku teks tanpa gambar dan ilustrasi yang menarik, tetapi secara empirik siswa cenderung bersemangat ketika membaca buku bergambar, berwarna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistis atau kartun. Pembelajaran IPA yang cenderung abstrak, keterbatasan indera, ruang, dan waktu dapat menjadi salah satu penyebab siswa tidak memiliki ketertarikan terhadap IPA sehingga membuat minat dan motivasi belajar menurun.

Sehubungan dengan permasalahan pembelajaran siswa tersebut, maka diperlukan solusi yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Salah satu cara untuk membantu belajar siswa yaitu dengan memilih media pembelajaran yang tepat, menarik, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Heryadi, 2017). Akhir dekade, media pembelajaran yang ditawarkan cukup beragam. Keberagaman media pembelajaran tersebut juga tetap memerlukan pertimbangan agar penyampaian tujuan pembelajaran menjadi tepat sasaran dengan kebutuhan belajar siswa. Media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan menyuguhkan berbagai jenis, salah satu media tersebut berbasis *PowerPoint*. Salah satu media yang dapat membantu pembelajaran IPA adalah *PowerPoint*. Pada umumnya, *PowerPoint* merupakan *software* yang digunakan untuk media presentasi. *PowerPoint* tersebut juga didukung oleh objek teks, grafik, video, suara, dan objek-objek lainnya (Arsyad, 2013). Namun, pada kenyataannya fitur-fitur tersebut tidak dimanfaatkan dengan maksimal. Padahal, mendesain informasi semenarik mungkin dengan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia mampu menyuguhkan hasil media yang dapat mempengaruhi emosi siswa dalam menerima informasi sehingga dapat lebih mudah diserap dan dipahami.

Seiring berkembangnya zaman, media pembelajaran berbasis *PowerPoint* tidak hanya untuk media presentasi saja akan tetapi juga dapat digunakan sebagai media belajar siswa baik secara mandiri atau berkelompok. Walaupun *PowerPoint* sudah berinovasi, penggunaan *software* tersebut sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran dinilai jarang karena masih dianggap baru.

Pemilihan *PowerPoint* sebagai media pembelajaran pada materi Sistem Gerak Manusia dikarenakan kompetensi tersebut termasuk ke dalam materi yang bersifat abstrak karena membutuhkan mikroskop cahaya atau elektron untuk melakukan pembelajaran secara langsung. Sistem Gerak Manusia dipadukan dengan Pesawat Sederhana. Keterbatasan alat dan ruang untuk memberikan *display* sistem gerak manusia dan pesawat sederhana membuat pembelajaran kurang efektif sehingga membutuhkan media yang dapat merepresentasikan elemen-elemen materi pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa. Elemen-elemen sistem gerak manusia meliputi struktur dan fungsi dari rangka, sendi, otot, gangguan dan upaya menjaga kesehatan sistem gerak. Sedangkan elemen-elemen pesawat sederhana meliputi katrol, tuas, roda berporos, bidang miring serta hubungan sistem gerak manusia dengan tuas. Berdasarkan uraian tersebut dapat dijadikan landasan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* pada materi Sistem Gerak Manusia dan Pesawat Sederhana.

B. Identifikasi Masalah

1. Pembelajaran IPA hanya dipandang sebagai produk tetapi kurang menekankan pada aspek proses..

2. Sarana dan prasarana untuk penyajian materi yang kurang membantu merepresentasikan materi IPA.
3. Media *PowerPoint* yang ada belum dikembangkan semenarik mungkin sehingga minat siswa menurun.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* pada materi Sistem Gerak Manusia dan Pesawat Sederhana?
2. Bagaimana respons siswa terhadap media pembelajaran *PowerPoint* pada materi Sistem Gerak Manusia dan Pesawat Sederhana?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *PowerPoint* pada materi Sistem Gerak Manusia dan Pesawat Sederhana.
2. Mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran *PowerPoint* pada materi Sistem Gerak Manusia dan Pesawat Sederhana.

E. Manfaat Penelitian

1. Memberikan alternatif kepada guru, siswa, dan pihak sekolah tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* pada materi Sistem Gerak Manusia dan Pesawat Sederhana.
2. Sebagai bahan pertimbangan guru untuk menggunakan media pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, efektif, dan efisien dalam membantu proses belajar siswa.

3. Memotivasi siswa untuk mempelajari materi yang bersifat abstrak dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis *PowerPoint* pada materi Sistem Gerak Manusia dan Pesawat Sederhana.

F. Spesifikasi Produk

1. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *PowerPoint* 2016.
2. Materi yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis *PowerPoint* adalah Sistem Gerak Manusia dan Pesawat Sederhana.
3. Metode pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* menggunakan *ADDIE* tanpa *implementation*.
4. Uji kelayakan media meliputi validasi ahli materi, ahli media, dan guru IPA SMP.
5. Uji coba akan dilakukan di SMP Negeri 1 Labang kelas VIII tahun pelajaran 2018/2019.

G. Definisi Istilah

1. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Arsyad, 2013).
2. *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).