

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran merupakan upaya yang dilaksanakan oleh seorang guru agar terciptanya proses mengajar dan belajar siswa di kelas. Dengan demikian, proses pembelajaran ini harus terjalin hubungan antara pendidik dan peserta didik. Sejalan dengan pendapat Ihsana (2017:55) menyatakan dalam proses pembelajaran, pendidik tidak lagi dipandang sebagai penguasa Tunggal, melainkan sebagai pengelola belajar yang bertugas membimbing peserta didik untuk mencapai tujuannya. Dalam pembelajaran ini, belajar ataupun mengajar dapat berupa transfer ilmu yang diberikan dan dijelaskan oleh guru, kemudian peserta didik menerima dan memahami ilmu yang disampaikan. Istiqlal (2018:139) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan bagian dari sebuah proses yang dilakukan melewati pendidikan formal ataupun pendidikan non formal. Dalam melakukan pendidikan formal, seorang pendidik dan juga peserta didik harus kreatif agar tujuan dalam bidang pendidikan dapat tercapai. Salah satu faktor penunjang agar tujuan pendidikan itu tercapai, yaitu berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran.

Media pembelajaran mengacu kepada alat bantu guru dalam menunjang keseluruhan program belajar. Media pembelajaran memiliki tujuan menyalurkan materi pembelajaran, merangsang pikiran peserta didik, sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang tidak membosankan, dan menyenangkan di dalam kelas. Selain itu, senada dengan pendapat Isnaeni & Hildayah (2020:149) menyatakan bahwa media pembelajaran elemen dari langkah pembelajaran yang

dibuat dengan berbagai variasi dan meningkatkan semangat belajar peserta didik. Pemanfaatan media pembelajaran ini, perlu mendapat perhatian dari seorang pendidik agar proses belajar mengajar dapat tercapai tujuannya. Oleh karena itu, perlu bagi seorang pendidik paham mengenai media pembelajaran.

Pada abad ke-21, TIK (Teknologi Komunikasi dan Informasi) berkembang dengan sangat pesat. Kemajuan TIK ini menunjang tujuan pembelajaran lebih ke arah yang positif, media pembelajaran interaktif menjadi salah satunya. Satriansyah (dalam Amatullah, 2022) media pembelajaran interaktif adalah sebuah media digital yang divisualisasikan dalam bentuk gambar bergerak (animasi) dan dapat ditambahkan audio. Media pembelajaran interaktif adalah alat bantu berbasis multimedia yang dapat menguraikan informasi maupun sebuah pesan dari pendidik ke peserta didik. Proses komunikasi aktif dua arah antara siswa melalui media interaktif bertujuan membantu pendidik dalam menyajikan materi pelajaran. Salah satu media yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, ialah media *powerpoint*.

Microsoft PowerPoint merupakan program aplikasi Microsoft Office yang beroperasi bagaikan media presentasi *multi slide*. Aplikasi ini sangat terkenal dan sering dimanfaatkan pada berbagai bidang perkantoran, bisnis, trainer, pendidik dan pelajar. Munculnya *PowerPoint* ini membantu dalam menjalankan presentasi dengan cara memainkan fitur tampilan yang memikat serta gerak yang modern. Fitur *template* dan desain juga dapat digunakan untuk penyampaian materi agar lebih menarik dipandang. Menurut Daryanto (2013) media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif ini, menyajikan materi tentang sebuah produk secara menarik dan terjadi hubungan timbal balik kepada peserta didik dalam kegiatan belajar.

Menurut Desnawati (2022) perbedaan *PowerPoint* biasa pada umumnya dengan *PowerPoint* interaktif, yaitu *PowerPoint* biasa memiliki tampilan desain tampilan biasa dan sederhana dalam proses pembuatannya. *PowerPoint* interaktif memiliki tampilan dengan desain yang menarik seperti tampilan bergerak dan mengajak siswa agar lebih fokus dalam menangkap ilmu dan lebih interaktif. Selain itu, menurut Rusman (dalam Abdussalam dkk, 2022) fitur yang disediakan pada media *PowerPoint* interaktif ini menjadikan media pembelajaran mampu mengakomodasi gaya belajar dari peserta didik baik itu, visual, audio, dan kinestetik. Perbedaan utama *Power Point* Interaktif dengan video animasi terletak pada kontrol pengguna dan penyajiannya. Secara teknis, *Power Point* dapat digunakan untuk membuat animasi, namun fokusnya tetap pada perpindahan elemen antar slide itu sendiri. Sebaliknya, video animasi adalah hasil akhir dari proses rangkaian gambar atau frame yang berkelanjutan.

Menurut Djuraid (dalam Choirun Nisa: 2018:4) berita adalah sebuah informasi yang mengantarkan sebuah kabar atau informasi yang penting dan menarik perhatian kepada khalayak masyarakat tentang suatu kejadian maupun peristiwa faktual dan aktual yang diinformasikan secara tertulis. Senada dengan pendapat Sumadiria (dalam Auliani, 2015:15) berita sendiri juga dapat didefinisikan sebagai informasi peristiwa atau fakta, pendapat, atau opini yang aktual, terkini, memukau, dan penting untuk segera disalurkan kepada masyarakat. Berita dapat dipertunjukkan dalam bentuk siaran televisi, media *online*, surat kabar, radio, maupun berita yang disampaikan secara langsung melalui mulut ke mulut. Berita merupakan suatu penceritaan secara asli dan tidak berpihak dari fakta. Berita

haruslah memiliki poin penting dan baru saja terjadi, yang dapat menarik perhatian para pembaca.

Dalam meningkatkan proses belajar peserta didik pada teks berita ini memerlukan media pembelajaran yang interaktif sehingga dapat membangkitkan peserta didik untuk semangat berpikir secara kritis dalam belajar. Akan tetapi, dalam pelaksanaannya di sekolah guru belum memanfaatkan media interaktif ini saat pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut terjadi di SMPN 3 Kamal yang terletak di kecamatan Kamal, Kabupaten Bangkalan. Media pembelajaran yang dipakai pada kegiatan di kelas masih terbatas. Salah satu media pembelajaran yang memanfaatkan audio speaker dan LCD proyektor, yaitu *Power Point*. Media tersebut merupakan salah satu inovasi terbaru dalam dunia pendidikan yang masih baru diuji cobakan kepada peserta didik. Pengujian ini untuk mendukung peningkatan kompetensi pendidik dalam menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Selain itu, media pembelajaran seperti *PowerPoint* masih dengan model dan tampilan sederhana kurang menarik. Berdasarkan hasil survei di lapangan pada materi teks berita, nilai tertinggi hanya diraih oleh satu peserta didik yaitu 78. Sedangkan nilai KKM pada mata pelajaran ini berada di nilai 75. Maka dari itu, permasalahan ini dapat diselesaikan dengan cara pengkondisian kelas yang baik, materi, ataupun media pembelajaran yang dibawa sesuai dan dapat menarik hasrat belajar peserta didik. Dengan demikian, maka pemanfaatan media interaktif *PowerPoint* diharapkan akan mendapatkan hasil belajar dan nilai yang mencukupi.

Berdasarkan yang sudah dipaparkan di latar belakang, penelitian ini memiliki ketertarikan untuk mengambil judul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Power Point* pada Materi Menulis Teks Berita Kelas VII SMP”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, ditemukan rumusan masalah pada penelitian sebagai berikut.

1.1.1 Bagaimanakah proses pengembangan media interaktif berbasis *power point* pada materi menulis teks berita kelas VII SMP?

1.1.2 Bagaimanakah kelayakan media interaktif berbasis *power point* pada materi menulis teks berita kelas VII SMP?

1.3 Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.3.1 Untuk mengetahui proses pengembangan media interaktif berbasis *power point* pada materi menulis teks berita kelas VII SMP.

1.3.2 Untuk mengetahui kelayakan media interaktif berbasis *power point* pada materi menulis teks berita kelas VII SMP.

1.4 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Berikut merupakan spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini.

1.4.1 Media pembelajaran yang akan dikembangkan, yaitu media interaktif berbasis *power point*.

1.4.2 Media interaktif berbasis *power point* adalah media yang memiliki fitur transisi gerak dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks berita melalui *power point*.

1.4.3 Media interaktif berbasis *power point* dalam pengembangan ini berbentuk *power point* yang berisi materi teks berita yang dilengkapi dengan tampilan layar animasi bergerak atau tombol gerak hyperlink.

1.4.4 Media interaktif berbasis *power point* dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE.

1.4.5 Media interaktif berbasis *power point* ini berisikan sekitar 30 salindia.

1.5 Batasan Penelitian Pengembangan

Pengembangan media ini menggunakan aplikasi Microsoft PowerPoint dan tidak mencakup penggunaan aplikasi lain. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* hanya dilakukan untuk materi menulis teks berita kelas VII SMP. Desain dan fitur media interaktif yang dikembangkan mencakup tombol navigasi, contoh teks berita, video teks berita dan lembar kerja peserta didik. Uji coba media terbatas pada validasi ahli dan uji coba kelompok kecil, tanpa melibatkan uji coba skala besar di seluruh kelas.

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun dua manfaat teoritis dan manfaat praktis yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.6.1 Manfaat Teoretis

Hasil pengembangan media interaktif ini diharapkan menambah kajian studi pengembangan media interaktif berbasis *power point* pada materi menulis teks berita dan menambah variasi belajar yang menarik dan inovatif.

1.6.2 Manfaat Praktis

Dalam pengembangan media interaktif ini terdapat pula manfaat praktis bagi pendidik, peserta didik, sekolah, dan untuk peneliti selanjutnya. Berikut uraiannya.

a. Bagi Pendidik

Media interaktif berbasis *power point* pada materi menulis teks berita dapat digunakan sebagai alternatif media ajar yang menghadirkan inovasi baru sebagai pembelajaran di kelas yang tidak membosankan dan membuat suasana kelas menjadi menyenangkan, aktif, dan tidak terlalu monoton.

b. Bagi Peserta Didik

Media interaktif berbasis *power point* ini dapat menjadi salah satu variasi pembelajaran yang menyenangkan dan menarik di kelas dengan materi pada teks berita. Berita yang sudah jarang didengar remaja zaman ini dapat dikemas secara apik melalui media interaktif berbasis *power point* serta meningkatkan rasa ingin tahu peserta didik terhadap berita semakin tinggi di setiap harinya.

c. Bagi Sekolah

Hasil pengembangan media interaktif berbasis *power point* ini dapat dijadikan bahan penilaian sekolah untuk meningkatkan fasilitas teknologi yang ada.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan ini dapat digunakan sumber rujukan bagi peneliti selanjutnya yang penelitiannya berhubungan dengan media interaktif berbasis *power point* pada pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi teks berita.

1.7 Definisi Istilah

Definisi operasional dimaksudkan agar dapat mengetahui makna seputar istilah yang digunakan dalam penelitian ini. Uraianya sebagai berikut.

1.7.1 Media Interaktif adalah layanan sistem komputer yang merespons tindakan pengguna dengan menyajikan sebuah objek seperti gambar bergerak, teks, video, animasi, dan audio.

1.7.2 *Power point* adalah aplikasi perangkat lunak yang dipakai untuk membuat presentasi dengan menggunakan salindia. Dengan penambahan fitur teks, grafik, audio.

1.7.3 Teks berita adalah teks yang memberikan sebuah kabar dan informasi secara faktual dan aktual kepada masyarakat luas melalui media cetak ataupun media elektronik.