

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan di Indonesia saat ini telah mengalami kemajuan. Pemerintah saat ini mulai mencanangkan kurikulum baru yakni kurikulum merdeka belajar. Konsep kurikulum merdeka belajar menekankan pada pemberian kebebasan di bidang pendidikan (Hu, 2023). Perbaikan mutu ini diharapkan menghasilkan generasi penerus bangsa yang mampu menghadapi tuntutan dan persaingan yang ketat pada abad 21. Salah satu tuntutan pembelajaran abad 21 adalah mengintegrasikan teknologi sebagai media pembelajaran sehingga pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan belajar saat ini perlu diperhatikan (Mardhiyah, *et al.*, 2021). Adapun proses belajar siswa pada abad ke-21 juga lebih memilih pembelajaran interaktif menggunakan teknologi dibandingkan dengan pembelajaran yang berbasis ceramah (Ahmad, *et al.*, 2021). Penggunaan teknologi ini mampu memberikan solusi dalam inovasi pembelajaran di kelas, terutama peningkatan kualitas dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA.

Ilmu Pengetahuan Alam atau IPA dapat diartikan sebagai konsep belajar yang alamiah dan memiliki konteks luas yang berhubungan dengan kehidupan manusia (Susanti & Ruqoyyah, 2021). Pembelajaran IPA memegang peranan penting dalam suatu perkembangan teknologi dan proses pendidikan, karena IPA bertujuan untuk merangsang minat dan kemampuan siswa dalam mengembangkan teknologi atau IPTEK dan ilmu pengetahuan terkait alam semesta yang

mengandung banyak fakta yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Susanti & Ruqoyyah, 2021). Proses pembelajaran IPA di sekolah juga harus menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan menyenangkan sehingga siswa tidak bosan dan tujuan pembelajaran tersampaikan dengan tepat. Selain itu, belajar IPA juga dapat mengembangkan keterampilan proses untuk mempelajari dan memecahkan masalah serta mengambil keputusan.

Kenyataan di lapangan, sebagian besar pembelajaran IPA masih dilakukan melalui metode konvensional dan menggunakan media yang kurang variatif (Puspawati, *et al.*, 2019). Penyampaian materi yang kurang variatif akan membuat siswa merasa bosan ketika belajar sehingga kinerja siswa kurang baik, serta siswa tidak mampu menerapkan dan memahami informasi yang diperoleh melalui pembelajaran. Penggunaan metode konvensional juga mempunyai beberapa kelemahan, antara lain proses pembelajaran yang bersifat monoton sehingga menimbulkan rasa jenuh pada siswa, kurangnya keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, dan proses pembelajaran tidak menarik yang menimbulkan rendahnya kemampuan mengingat siswa pada materi pembelajaran yang diajarkan (Yulianto & Putri, 2020). Selain itu, penggunaan buku sebagai media pembelajaran dinilai sangat klasik atau tradisional dibandingkan dengan perkembangan teknologi modern (Yulianto & Putri, 2020). Hal tersebut membuat siswa mudah jenuh dan hanya fokus pada penguasaan pengetahuan, sehingga diperlukan pengajaran yang tepat dalam pendidikan.

Salah satu upaya untuk menyelesaikan permasalahan tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai juga mampu memberikan pengalaman belajar yang

lebih baik. Salah satu media yang dapat dijadikan sebagai penunjang dalam mengoptimalkan pembelajaran adalah *PowerPoint* interaktif. *PowerPoint* interaktif merupakan media yang dibuat dengan dilengkapi alat pengontrol yang digunakan pengguna untuk memilih apa yang dikehendaki (Octaviana, *et al.*, 2022). Pernyataan tersebut sejalan dengan hasil penelitian Syavira (2021) yang mengatakan bahwa penggunaan media interaktif *PowerPoint* sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif juga sangat diminati oleh siswa.

PowerPoint interaktif termasuk ke dalam salah satu media dengan kategori multimedia yang memanfaatkan perkembangan teknologi sehingga dapat digunakan pada pembelajaran di abad 21. *PowerPoint* interaktif merupakan media pembelajaran yang dibuat untuk memfasilitasi pembelajaran bagi siswa, menyederhanakan, dan memvisualisasikan materi pembelajaran serta memungkinkan siswa menyelesaikan latihan soal yang telah disiapkan (Mardianto & Prayitno, 2020). Visualisasi ini akan mempermudah siswa dalam memahami materi yang disampaikan, meningkatkan antusias siswa dalam belajar, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri karena adanya interaksi secara langsung antara siswa dengan sumber belajar (Mahmudah & Pustikaningsih, 2019). Guru juga dapat menjelaskan menggunakan suaranya sendiri atau membuat video pembelajaran yang kemudian dikirimkan kepada siswa untuk ditonton. Guru juga dapat menambahkan *background* yang menarik pada *slide* yang dibuat dan relevan sesuai dengan materi pembelajaran yang disajikan. Adapun guru dapat mencantumkan diskusi, *game*, dan *slide* motivasi antara *slide* yang berisi materi pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Yulia &

Desyandri (2022) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif yang efektif dapat memengaruhi peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa.

PowerPoint interaktif dapat dibuat dengan bantuan aplikasi, salah satunya adalah menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan sebuah aplikasi atau *website* yang menyediakan *tools* untuk membuat desain grafis dan mempublikasikannya secara online (Adrian, *et al.*, 2022). Canva dapat diakses melalui situs web, aplikasi komputer pribadi, maupun *handphone*. Penggunaan aplikasi Canva juga berguna untuk membuat berbagai template yang mudah digunakan untuk menarik pembaca, baik dalam bentuk *PowerPoint*, spanduk, maupun poster. Selain itu, aplikasi Canva juga memberikan ruang untuk mengeksplorasi dan mengembangkan kreativitas dalam mendesain yang berkaitan dengan kemajuan sekolah, seperti media pembelajaran (Zulhandayani, *et al.*, 2022).

Materi bumi dan tata surya dapat diajarkan melalui media pembelajaran *PowerPoint* interaktif sehingga siswa diharapkan lebih mudah dalam memahami materi. Hal ini dikarenakan materi bumi dan tata surya tergolong materi yang sulit untuk dipersepsikan, atau dapat dikatakan materi yang bersifat abstrak, namun melalui media *PowerPoint* interaktif, materi ini dapat divisualisasikan untuk mempermudah dalam mempelajarinya. Pernyataan tersebut diperkuat dengan penelitian Ifani *et al.* (2021) tentang kajian literasi pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis *game* edukasi materi sistem tata surya kelas VII SMP, dimana berdasarkan hasil observasi dan wawancara menyatakan bahwa informasi yang diperoleh yaitu materi tata surya merupakan materi abstrak, karena

pengamatan benda langit dan fenomena yang tidak dapat diamati secara langsung. Pemilihan materi bumi dan tata surya menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif diharapkan mampu memberikan dampak positif pada proses pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka diperlukan suatu pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk memvisualisasikan pemahamannya mengenai objek-objek maupun fenomena alam yang terdapat pada sistem tata surya. Hal tersebut yang mendasari dilakukannya penelitian tentang “pengembangan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* berbantuan canva pada materi bumi dan tata surya”. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbantuan canva diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, maka permasalahan pada penelitian pengembangan ini dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Minimnya pemanfaatan media pembelajaran menggunakan teknologi dalam proses belajar mengajar.
2. Penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi.
3. Penggunaan metode konvensional masih banyak dilakukan pada pembelajaran IPA.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, maka dapat disusun rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana kelayakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* berbantuan canva pada materi bumi dan tata surya?
2. Bagaimana keterbacaan produk *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran?
3. Bagaimana respons siswa terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* berbantuan canva pada materi bumi dan tata surya?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dapat diketahui tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui kelayakan produk pengembangan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* berbantuan canva pada materi bumi dan tata surya.
2. Mengetahui keterbacaan produk *PowerPoint* interaktif sebagai media pembelajaran.
3. Mengetahui respons siswa terhadap produk pengembangan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* berbantuan canva pada materi bumi dan tata surya.

E. Manfaat Penelitian

Tujuan dari penelitian pengembangan yang dilakukan adalah agar dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan alternatif dalam upaya mengembangkan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* berbantuan canva

pada materi bumi dan tata surya guna meningkatkan pemanfaatan media teknologi dalam proses belajar mengajar.

2. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi untuk penelitian selanjutnya.
3. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk Pengembangan

Spesifikasi produk pengembangan media interaktif *PowerPoint* berbantuan canva yang dikembangkan adalah sebagai berikut.

1. Media IPA yang dikembangkan adalah *PowerPoint* interaktif berbantuan aplikasi Canva.
2. Materi yang digunakan dalam media *PowerPoint* interaktif adalah bumi dan tata surya yang berisi tentang sistem tata surya, bumi dan satelitnya, serta matahari dengan menggunakan kurikulum merdeka.
3. Produk yang dikembangkan berupa media *PowerPoint* interaktif dengan fitur seperti teks, *hyperlink*, gambar, video, latihan soal, game, dan animasi. Penjelasan terkait isi media pembelajaran *PowerPoint* interaktif adalah sebagai berikut.
 - a) Tampilan awal, berisi judul bab yaitu “Bumi dan Tata Surya”.
 - b) Tampilan menu, berisi:
 - 1) Materi pembelajaran, berisi bab Bumi dan Tata Surya.
 - 2) Evaluasi, berisi tentang latihan soal.
 - 3) Game, berisi permainan sederhana yang berkaitan dengan materi produk.

4. Uji kelayakan media meliputi validasi ahli materi, ahli media, dan guru IPA SMP.
5. Penelitian akan dilaksanakan di UPTD SMP Negeri 1 Socah Kelas VII semester genap tahun ajaran 2022/2023.

G. Definisi Istilah

Definisi istilah yang harus dipahami dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. *PowerPoint* interaktif merupakan media pembelajaran yang dibuat untuk memudahkan siswa dalam mempelajari suatu materi pembelajaran yang divisualisasikan (Mardianto & Prayitno, 2020).
2. Canva merupakan program desain yang menyediakan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva (Junaedi, 2021).
3. Tata surya merupakan materi IPA yang berhubungan dengan benda langit, yang mana dalam sistem tata surya meliputi materi tentang matahari, planet, dan satelit alami pada planet tersebut (Gaol, 2022).