

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah usaha untuk mengubah sikap dan kebiasaan serta mengembangkan keterampilan pada diri seseorang. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003, pendidikan adalah “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.” Dalam hal ini dapat diketahui bahwasannya dengan menjalankan pendidikan maka akan memperoleh timbal balik berupa sebuah perubahan. Perubahan tersebut dapat bersifat positif, baik itu seseorang akan mengalami perubahan sikap atau perilaku, bertambahnya wawasan pengetahuan dan berkembangnya keterampilan atau kemampuan seseorang terhadap sesuatu.

Seiring dengan kemajuan sistem Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dunia pendidikan senantiasa bergerak maju secara dinamis, untuk dapat meningkatkan kualitas sumber daya tersebut perlu adanya upaya yang nyata. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) memberikan tantangan tersendiri bagi lulusan ilmu pendidikan untuk menciptakan media pembelajaran yang dapat dilakukan untuk meningkatkan mutu, kualitas dan proses pendidikan yaitu penggunaan media pembelajaran. Salah satu contoh perkembangan ilmu

pengetahuan dan teknologi adalah dapat memberikan pola pikir manusia kearah modern dan dapat meringankan setiap masalah yang dihadapi manusia dalam melakukan suatu kegiatan.

Pemanfaatan teknologi informasi di dalam bidang pendidikan difokuskan pada peningkatan kualitas pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Upaya peningkatan kualitas pembelajaran salah satunya melalui pemakaian media pembelajaran yang bertujuan memberikan dampak positif sehingga kualitas dalam belajar dapat meningkat. Hamalik dalam Arsyad (2013:19) mengemukakan bahwa “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Hal ini didukung oleh pendapat Yunus dalam Arsyad mengemukakan bahwa “Media Pembelajaran memiliki pengaruh paling besar bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman”.

Sanaky mengemukakan bahwa “Media Pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran antara pembelajar, pengajar, dan bahan ajar”. kemudian Pribadi (2013:4) bahwa “Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri pembelajar”. Kustandi & Darmawan (2021:17) menyimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki beberapa dampak positif yaitu penyampaian materi pelajaran tidak

kaku, pembelajaran bisa lebih menarik, pembelajaran menjadi lebih interaktif, lama waktu pembelajaran dapat dipersingkat, kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, pembelajaran dapat diberikan kapan saja dan dimana saja, sikap positif siswa terhadap apa yang mereka pelajari, dan peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat dikatakan kegiatan pembelajaran yang interaktif dikarenakan pembelajaran interaktif merupakan pembelajaran yang memerlukan interaksi agar materi pelajaran lebih mudah diserap dan dimengerti oleh siswa. Lestari (2020:4) mengemukakan bahwa “Interaktif merupakan interaksi yang menjadi salah satu fitur yang menonjol dalam multimedia yang dapat membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih aktif, dikarenakan siswa tidak hanya melihat dan mendengar tetapi melakukan sesuatu”. Media pembelajaran interaktif yang digunakan harus memiliki teks, audio, grafik, video dan animasi yang memiliki kemampuan dalam menyajikan materi pelajaran secara lengkap. Contoh media pembelajaran interaktif yang sering digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media *PowerPoint*.

Pribadi (2017:103-104) mengemukakan bahwa *PowerPoint* merupakan program aplikasi komputer yang banyak digunakan untuk keperluan presentasi. Aplikasi program yang dirancang dan diproduksi oleh perusahaan *Microsoft* khusus untuk digunakan dalam penyajian informasi dan pengetahuan. Media *PowerPoint* dapat digunakan sebagai sarana yang memberikan keuntungan bagi penggunanya yaitu: melibatkan siswa dalam aktivitas belajar dan meningkatkan

daya ingat terhadap isi materi yang disampaikan. Selanjutnya Kadaruddin (2018:1) mengemukakan bahwa *PowerPoint* adalah satu program aplikasi *Microsoft Office* yang berguna untuk membuat presentasi dalam bentuk slide yang digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar dan membuat animasi.

Kustandi & Darmawan (2021:17) menyebutkan bahwa Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan pembelajaran di mana informasi yang terdapat dalam media pembelajaran harus melibatkan siswa baik dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Hal ini sejalan dengan Hasil penelitian Putu Desta Pramesti dalam Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran, dikarenakan media pembelajaran ini dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, efisien, dan bermakna bagi siswa, serta akan berpengaruh pada tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran yang dicapai oleh para siswa. Media *Powerpoint* juga memiliki beberapa versi yaitu 2007, 2010, 2013, 2016, dan 2019 yang bisa digunakan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pada pengembangan media pembelajaran ini menggunakan *PowerPoint* versi 2019 yang memiliki banyak sekali tambahan fitur-fitur yang bisa dipakai untuk membuat sebuah media pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* ini bisa dipakai untuk menyampaikan materi pada mata pelajaran apa saja seperti contohnya materi mata pelajaran Prakarya.

Mata pelajaran Prakarya merupakan salah satu mata pelajaran yang bisa membentuk dan menanamkan jiwa, sikap, dan etika kepada peserta didik serta memberikan bekal pengetahuan mengenai keterampilan tangan untuk modal peserta didik dalam membuka usaha. Kemedikbud (2017) bahwa mata pelajaran Prakarya bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan sikap percaya diri siswa melalui produk yang dihasilkan sendiri dengan memanfaatkan potensi sumber daya alam yang ada di lingkungan sekitar. Mata pelajaran Prakarya juga merupakan ilmu terapan yang mengaplikasikan sebagai bidang ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan masalah praktis yang secara langsung mempengaruhi kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada hari Jumat, 29 November 2022 di SMP Negeri 9 OKU bahwasanya sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang cukup diantaranya laboratorium IPA, perpustakaan yang nyaman, ruang kelas dan laboratorium komputer yang memiliki 15 unit komputer yang dapat berfungsi dengan baik. Pada saat kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru mata pelajaran Prakarya masih menggunakan beberapa metode serta alat bantu berupa papan tulis dan buku pelajaran. Mata pelajaran Prakarya ini lebih banyak melakukan kegiatan praktik daripada penyampaian materi pelajaran. Praktik yang dilakukan seperti membuat kerajinan tangan yang dicontohkan langsung oleh Ibu Reka Anggraini, S.Pd. guru mata pelajaran Prakarya tersebut. Pada mata pelajaran Prakarya ini dilaksanakan selama 2 jam mata pelajaran yang tentunya jika hanya dilakukan menggunakan beberapa metode dan praktik serta bantuan media papan tulis dalam menyampaikan materi

pelajaran, siswa akan lebih cenderung kurang aktif pada saat kegiatan belajar yang akan mempengaruhi hasil belajar siswa. Dilihat dari penyampaian materi pelajaran yang materinya banyak tetapi waktu belajar untuk siswa sedikit. Pada sekolah SMP Negeri 9 OKU ini ada beberapa guru yang sudah mulai menggunakan video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, tetapi untuk penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran Prakarya menggunakan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* ini belum ada.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka peneliti berasumsi bahwa dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mampu meningkatkan pemahaman materi pada peserta didik agar bisa memaksimalkan waktu dalam penyampaian materi pelajaran. Khususnya pada mata pelajaran Prakarya, salah satunya menggunakan media *PowerPoint 2019*. Untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran menggunakan *PowerPoint 2019*. Media ini mampu membuat media pembelajaran yang kreatif dan bervariasi, dikarenakan di dalam media *PowerPoint 2019* ini sudah banyak fitur-fitur pendukung dan menarik seperti bisa dimasukkannya gambar, video, animasi, suara maupun materi pelajaran ke dalam media *PowerPoint 2019*. Penggunaan media pembelajaran *PowerPoint 2019* ini bisa digunakan kapan saja dan dimana saja misalnya pada saat guru menggunakan media *PowerPoint 2019*. Siswa juga dapat menggunakannya secara mandiri yaitu bisa digunakan melalui handphone yang bertujuan agar siswa bisa membaca kembali materi pelajaran di rumah. Sehingga media ini bisa bermanfaat bagi guru sebagai alat bantu pembelajaran pada saat

menyampaikan materi pelajaran dan juga bisa bermanfaat bagi siswa dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan.

Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti memiliki beberapa perbedaan dengan media pembelajaran yang dikembangkan sebelumnya yakni pada media pembelajaran yang dikembangkan oleh Jessica Kurnia Diningrum (2022). Pada media pembelajaran yang akan dikembangkan peneliti ini memiliki versi terbaru yaitu *PowerPoint 2019* yang sudah banyak fitur-fitur dan animasi tambahan yang lebih bervariasi dan materi yang ada pada media ini akan dikemas dengan semaksimal mungkin dan media pembelajaran ini bisa digunakan oleh siswa dan guru yang bisa diaplikasikan dimana saja dan kapan saja. Sedangkan media pembelajaran yang dikembangkan oleh Jessica Kurnia Diningrum (2022) di skripsinya bahwa media pembelajaran ini masih menggunakan media *PowerPoint 2016* yang fitur-fitur dan animasi nya belum ada pembaharuan dan penggunaan media pembelajarannya hanya digunakan oleh guru pada saat menyampaikan materi pelajaran. Keterbatasan pengembangan dalam pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint 2019* hanya menggunakan media *PowerPoint* saja tidak dibantu oleh aplikasi pendukung pada saat membuat soal evaluasi.

Produk yang dikembangkan termasuk kawasan teknologi pendidikan pada kawasan pengembangan. Menurut Seels & Rechey dalam jurnal *Teknologi Pendidikan* (2013:81) Kawasan Pengembangan adalah proses penerjemah spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik. Kawasan pengembangan mencakup

pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, teknologi berbasis komputer dan multimedia. Contohnya adalah media pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint 2019* Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII di SMP Negeri 9 OKU”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint 2019* Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII di SMP Negeri 9 OKU?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint 2019* Pada Mata Pelajaran Prakarya Kelas VIII di SMP Negeri 9 OKU.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *PowerPoint 2019* pada mata pelajaran Prakarya. Serta diharapkan bisa menjadi motivasi untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan bisa mempermudah guru pada saat menyampaikan materi pelajaran.

## 2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah, Sebagai upaya dalam penerapan media pembelajaran yang dapat dikembangkan untuk meningkatkan kualitas mutu pembelajaran.
- b. Bagi Guru, sebagai bentuk alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dan bisa mempermudah guru untuk menyalurkan ide kreatifitasnya dengan memanfaatkan media pembelajaran *PowerPoint* sebagai dasar penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Bagi Siswa, dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti, dapat memberikan pengalaman bagi peneliti dalam mengembangkan, menerapkan dan memanfaatkan media pembelajaran untuk membantu proses kegiatan pembelajaran yang didapatkan selama berada di bangku kuliah dan juga sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1) Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja.

## **E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Produk yang dihasilkan adalah sebuah pengembangan Media Pembelajaran Interaktif yang Menggunakan *PowerPoint* dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Media yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah Media *PowerPoint* dengan versi 2019.
2. Media yang dikembangkan adalah media interaktif berbasis *offline* yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.
3. Mata pelajaran yang dijadikan uji coba adalah Prakarya kelas VIII di SMP Negeri 9 OKU.
4. Bentuk produk yang dikembangkan adalah produk yang akan memiliki spesifikasi interaktif yaitu adanya interaksi antara penggunanya dan produk. Produk ini juga berupa gabungan dari gambar, teks, audio, video dan animasi kartun.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Adapun asumsi dari penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint 2019* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Beberapa asumsi yaitu sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembelajaran akan terasa sangat menyenangkan bila menggunakan media pembelajaran interaktif.
- b. Produk yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

- c. Dengan dikembangkannya media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* dapat meningkatkan intensitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Prakarya kelas VIII di SMP Negeri 9 OKU.
- d. Materi mata pelajaran yang ada di dalam media pembelajaran akan dikemas semaksimal mungkin supaya siswa dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Untuk memperkecil cakupan dari masalah yang akan diteliti maka peneliti membuat keterbatasan pengembangan meliputi:

- a. Microsoft *PowerPoint* yang digunakan dalam pengembangan ini adalah *PowerPoint* versi 2019
- b. Fitur-fitur yang ada pada *PowerPoint 2019* ini tidak semua nya bisa digunakan secara *offline* tetapi ada juga yang *Online*
- c. File yang ingin disimpan dalam *PowerPoint 2019* ini bisa diekspor menjadi file pdf, JPEG, dan video.