

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia salah satunya adalah menurut pasal 3 UU. No 20 Tahun 2003 tujuan pendidikan nasional yaitu untuk berkembangnya potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Pendidikan merupakan faktor utama dalam pembentukan pribadi manusia. Jadi pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk baik atau buruknya kepribadian seseorang dan juga menciptakan manusia yang berakhlak mulia dan berilmu, melalui pendidikan akan terbentuk generasi bangsa yang berkualitas dan mampu bersaing di era globalisasi dan industri 4.0 saat ini sehingga generasi penerus akan selalu mampu mengikuti adanya perkembangan dan kemajuan teknologi.

Pada masa saat ini penggunaan teknologi sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan, terutama sebagai komponen utama dalam penyampaian pada saat belajar dan pembelajaran.

Dimiyati dan Mudjiono (2018:7). Mengemukakan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri.

Proses belajar dan pembelajaran terjadi berkat siswa memperoleh suatu yang ada di lingkungan sekitar akan aplikasi atau media yang telah dirancang

secara modern dan di manfaatkan sebagai teori dan praktik dalam pembelajaran sebagai sumber belajar.

Arsyad (2015:10) berpendapat bahwa 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. Berdasarkan perkembangan teknologi saat ini telah banyak media yang dapat digunakan untuk membantu proses pemahaman siswa, bahkan dengan kriteria *interaktif*.

Bahkan Pujawan (2012:25) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif mempunyai manfaat, antara lain pembelajar dapat belajar secara mandiri menurut tingkat kemampuannya atau dalam kelompok kecil, lebih efektif untuk menjelaskan materi sehingga siswa mendapatkan pengalaman belajar yang menarik, dan lain-lain.

Selain itu Putri & Sibeua (2014:15) berpendapat bahwa kehadiran media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat membuat suasana pembelajaran yang berbeda, karena materi yang dulunya diajarkan dengan metode ceramah yang monoton dapat divariasikan dengan tayangan yang memuat teks, suara, dan gambar bergerak. Proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat dikembangkan menggunakan *microsoft powerpoint*.

Mardi dkk (2007:69) berpendapat bahwa *microsoft powerpoint* adalah salah satu program aplikasi dari *microsoft* yang dapat digunakan untuk melakukan presentasi, baik untuk melakukan sebuah rapat maupun perencanaan kegiatan lain

termasuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran *interaktif* ini dapat meningkatkan perhatian dan aktivitas siswa dalam pembelajaran dikarenakan sifatnya yaitu *interaktif*, menarik, dan inovatif sehingga siswa tidak merasa jenuh saat mengamati media tersebut, dan dapat meningkatkan aktivitas siswa yang berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 OKU, yaitu dengan guru pengampu mata pelajaran IPA yaitu dengan ibu Solha, S.Pd.I, pada tanggal 31 Januari 2021, diperoleh hasil wawancara bahwa aktivitas pembelajaran berlangsung secara tatap muka tetapi terbatas di karenakan masih dalam mematuhi protokol kesehatan covid-19. Proses pembelajaran di bagi menjadi dua kelas yaitu A dan B. dimana kelompok kelas yang masuk kelompok A maka siswa diwajibkan masuk pagi sebaliknya kelas yang masuk kelompok B maka siswa di wajibkan masuk siang. Sejak di terapkan kurikulum 2013 proses pembelajaran di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 OKU terutama pada mata pelajaran IPA di kelas VIII, belum bisa dilakukan secara maksimal.

Pembelajaran yang dilakukan masih terfokuskan hanya bersumber pada guru saja. Hambatan yang dirasakan adalah siswa seringkali kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik bagi siswa. Banyak siswa yang mengalami kesulitan untuk memahami materi yang di sampaikan guru dalam penyampaian materi karena hanya menggunakan menggunakan media cetak dalam bentuk buku ajar sehingga tidak bervariasi. Pada proses pembelajaran tatap muka, proses mengajar masih

terfokuskan pada papan tulis saja sehingga siswa seringkali bertanya berulang-ulang terhadap materi yang sudah di sampaikan oleh guru.

Hal tersebut memperlihatkan bahwa proses pembelajaran pada mata pelajaran IPA di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 OKU menggunakan media dan metode pembelajaran yang tidak bervariasi. Padahal mata pelajaran IPA dapat berorientasi pada perkembangan karakteristik siswa. Oleh karena itu mata pelajaran IPA membutuhkan media yang dapat membantu siswa untuk memahami materi dan merangsang otak siswa untuk berpikir serta memberikan motivasi belajar. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertuju memberikan solusi pemecahan masalah belajar berupa penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Interaktif* pada Mata Pelajaran IPA di Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 OKU”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran *interaktif* pada mata pelajaran IPA di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 OKU ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran *interaktif* pada mata pelajaran IPA di kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 OKU.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini nanti di harapkan dapat bermanfaat untuk :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat bermanfaat menambah khasanah bidang ilmu pengetahuan dalam bidang teknologi pendidikan khususnya ranah kawasan penelitian.

2. Secara Praktis

- a. Manfaat bagi Sekolah, dapat menjadi masukan dalam membantu proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu pelajaran IPA di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 OKU.
- b. Manfaat bagi Guru, sebagai salah satu variasi yang dapat digunakan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran
- c. Manfaat bagi Siswa, meningkatkan minat dan motivasi belajar dan dapat meningkatkan pemahaman dengan menggunakan media pembelajaran yang menyenangkan.
- d. Manfaat bagi Peneliti, sebagai pengembangan pengetahuan pembuatan media pembelajaran *interaktif* untuk meningkatkan kemampuan dalam melakukan penelitian merupakan salah satu persyaratan menyelesaikan pendidikan S1 (Strata I) pada Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Baturaja.

E. Spesifikasi Produk Yang Di Kembangkan

Spesifikasi dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini antara lain adalah:

1. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *microsoft powerpoint* 2019. Di karenakan *microsoft powerpoint* 2019 memiliki fitur yang lebih baru dan memiliki tool yang lengkap
2. Produk yang di kembangkan merupakan media pembelajaran *interaktif*.
3. Bentuk produk yang di buat adalah media pembelajaran yang mencakup materi, animasi gerak, audio visual dan tombol navigasi yang berbentuk *interaktif* sehingga bisa digunakan peserta didik secara mandiri.
4. Media dirancang digunakan dalam bentuk offline

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.

1. Asumsi

Asumsi penelitian ini adalah dengan dibuat dan dikembangkannya media pembelajaran menggunakan *microsoft powerpoint* 2019 sebagai sumber belajar pada mata pelajaran IPA di Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 OKU adalah:

- a. Saat proses pembelajaran berlangsung akan lebih menarik jika media yang dikembangkan terdiri dari berbagai media seperti materi, audio visual, video dan tombol navigasi sehingga dapat membangkitkan rasa ingin tahu siswa, dan untuk merangsang reaksi siswa terhadap penjelasan guru.

- b. Hasil belajar siswa dapat ditingkatkan, bila media pembelajaran dapat membantu siswa dalam menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam. Hal ini disebabkan media yang dikembangkan lebih menarik karena ada unsur visual dan juga *interaktif* yang membuat peserta didik berinteraksi dengan proses pembelajaran.

2. Keterbatasan Pengembangan

Produk media pembelajaran yang akan di hasilkan memiliki keterbatasan tertentu, antara lain :

- a. Media pembelajaran *interaktif* ini tidak bisa di akses secara online hanya dapat digunakan secara offline.
- b. Media Pembelajaran ini hanya menyajikan materi semester genap saja dan hanya terfokuskan pada mata pelajaran IPA.
- c. media pembelajaran ini tidak terdapat link untuk pengunduhan Silabus dan RPP.