

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan sebuah hal penting, yang juga berguna ketika digunakan diluar konteks pendidikan karena berbagai bidang non pendidikan juga memerlukan adanya pengetahuan sebagai upaya inovatif.² Wujud atau bentuk pengembangan media terkait media pembelajaran saat ini terus bermunculan. Kegiatan pembelajaran penting dilaksanakan untuk memanfaatkan media sebagai wujud inovasi sarana pendidikan yang digunakan agar pelaksanaan pembelajaran semakin lancar. Dorongan penggunaan media pembelajaran diyakini dapat menarik minat peserta didik, menjadikan materi lebih mudah diterima, dan tepat sasaran.³

Media pembelajaran banyak ditemui dengan berbagai bentuk, salah satunya model-model pembelajaran yang biasa digunakan dalam bentuk presentasi merupakan media yang tepat apabila digunakan untuk pembelajaran di kelas. Media tersebut dikenal dengan MS Power Point atau disingkat dengan PPT. Pengembangan pada media pembelajaran berkembang sangat luas dari berbagai

² Latif Syaipudin, dan Idah Nurfajriya Awwalin. "The Learning Routines for SD/MI Level in terms of the Impact Covid-19 Pandemic (Case study at MI Al-Muhajarin Latukan Karanggeneng Lamongan)." dalam *Edukasi: Journal of Educational Research* 1.1 (2021), hal. 58-68.

³ Danim Sudarwan, *Media Komunikasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013), hal. 10.

macam media yang ada dengan tujuan menjadi daya tarik khusus untuk peserta didik dalam pembelajaran.⁴

Sesuai uraian tersebut maka media dapat dikembangkan dengan berbagai bentuk model yang lebih inovatif dan relevan dengan perkembangan zaman. Pengembangan media khususnya untuk proses belajar mengajar dapat dengan memanfaatkan media Power Point (PPT), disamping untuk pembelajaran juga mendorong keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diterimanya dengan lebih ringkas.

Pengembangan media power point sebagai media pembelajaran sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Media power point memiliki tampilan berupa visual dan audiovisual yang dipercaya akan menjadikan peserta didik semangat dalam pembelajaran. Penggunaan media ini sebagai bentuk upaya dalam mendorong keberhasilan pembelajaran agar dapat memberikan hasil yang optimal.⁵

Aplikasi power point sangat mudah didapatkan, selain itu perangkat lunak power point juga dapat diakses dengan mudah melalui fitur-fitur yang ada di handpone, hal ini akan dengan mudah dapat digunakan dalam lembaga pendidikan. Dengan menggunakan power point ini semua kalangan bisa mengakses dengan mudah. pengembangan MS power point menjadi media interaktif yaitu dengan mengembangkan sisi visual, audio dan audio visualnya harus lebih mendukung.

⁴ Muthoharoh, Miftakhul. "Media PowerPoint Dalam Pembelajaran." dalam *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah* 26.1 (2019), hal. 21-32.

⁵ Yulianti, Achmad Buchori, dan Yanuar Hery Murtianto. "Pengembangan Media Presentasi Visual dengan Pendekatan Kontekstual dalam Pembelajaran Matematika di SMP." dalam *MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology* 2.2 (2017), hal. 231-242.

Media power point sangat memudahkan pendidik dalam menyikapi pembelajaran secara daring karena memiliki fitur visual yang menarik. khususnya yaitu pada penayangan slide-slide atau tanyangan yang beragam yaitu seperti animasi. Tampilan MS power point yang memanfaatkan fitur animasi akan lebih menarik dan berpotensi menghilangkan rasa jenuh terkait pembelajaran yang dilaksanakan.

Pengembangan media pembelajaran berupa MS power point ini dilaksanakan di MTS Aswaja Kalidawir Tulungagung khususnya pada kegiatan materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas VII B. Sesuai dengan informasi yang didapatkan model pembelajaran klasik masih mendominasi, khususnya pada pembelajaran ceramah masih digunakan. Padahal di tengah perkembangan teknologi potensi pengembangan atau pemanfaatan media semakin terbuka seluas-luasnya.

Konsep pembelajaran yang dilaksanakan secara daring di MTs Aswaja Kalidawir lebih potensial ke arah pemberian materi dan tugas yang tidak detail dalam penjelasannya. Dikhawatirkan ini menjadi kesulitan siswa yang harus dihadapi seiring dengan informasi yang tidak jelas disampaikan oleh guru pada setiap pertemuan, sesi pemberian materi dan pemberian tugas.

Terjadinya fenomena di MTs Aswaja Kalidawir sebagai perkembangan baru dalam dunia pendidikan. Hal tersebut sangat membutuhkan perhatian bagi pihak-pihak yang terkait. Pembelajaran tanpa ada penjelasan materi yang detail atau rinci akan menyulitkan siswa dalam memahami materi yang di ajarkan. Sehingga nantinya pembelajaran secara daring tersebut semakin tidak dapat dikondisikan.

Berdasarkan hasil observasi pada awal penelitian, fenomena di MTs Aswaja Kalidawir yang terjadi adalah kejenuhan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang dilaksanakan terbatas dengan buku pelajaran atau LKS yang dirasakan peserta didik sangat membosankan. Pemberian atau penyampaian materi secara ceramah ini akan menyulitkan siswa berkembang dan lebih kreatif.⁶

Manfaat media pembelajaran ini khususnya untuk mata pelajaran IPS sangat berguna untuk lebih menarik minat siswa terhadap pembelajaran. Tetapi ini jarang diterapkan oleh pendidik dengan berbagai macam alasan. Pihak guru MTs Aswaja Kalidawir atau tenaga pendidik percaya bahwa ceramah akan membuat peserta didik bosan dan malas untuk mendengarkan. Menghadapi peserta didik yang aktif juga akan sulit diterapkan karena kurang optimal dan susah untuk berkonsentrasi. Sehingga dengan menggunakan pengembangan media power point menjadi alasan yang kuat untuk menunjang keberhasilan pembelajaran.⁷

Mengatasi berbagai persoalan yang terjadi, pengembangan media pembelajaran berbasis power point memungkinkan untuk dapat di kemas secara lebih menarik, sehingga akan dapat menyampaikan isi pesan atau materi pembelajaran untuk siswa secara lebih detail, mudah di tangkap isinya, dan mudah dipahami oleh peserta didik dalam kegiatan KBM, yang saat ini dilaksanakan secara daring ataupun tatap muka didalam kelas.

Kajian yang dilakukan adalah pada pembelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial) untuk SMP (Sekolah Menengah Pertama). Power point dengan media

⁶ Observasi penelitian di MTs Aswaja Kalidawir pada tanggal 15 Juni 2021.

⁷ Observasi penelitian di MTs Aswaja Kalidawir pada tanggal 15 Juni 2021.

interaktif memiliki hubungan kedekatan secara idela. Materi yang ada didalam mata pelajaran IPS berhubungan dengan alam semesta, gambar-gambar, lingkungan sosial, peta dunia, dan lain sebagainya. Media interaktif nantinya akan menjadi tempat dalam menuangkan materi-materi IPS yang dikemas secara menarik dengan menggunakan media berbasis power point.

Keunggulan yang didapatkan dari media power point yaitu banyak memiliki tampilan atau slide/slide berupa audio, visual dan audio visual. Adapun penerapan fitur-fitur yang ada didalam power point yaitu sesuai dengan kebutuhan masing-masing tergantung pada jenis kebutuhan dan kondisi masing-masing kelas. Hal ini merupakan keunggulan dalam pemanfaatan media pembelajaran, Diharapkan nantinya pembelajaran dengan menggunakan power point bagi pihak MTs Aswaja Kalidawir dapat digunakan sebagai pendorong minat belajar siswa.

Berdasarkan uraian diatas, maka dari itu penulis melaksanakan penelitian dengan pengembangan media interaktif berbasis Power Point dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Berbasis Power Point Pada Materi Pengaruh Interaksi Sosial Dan Lembaga Kelas VIII MTS Aswaja Kalidawir Tulungagung.”**

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dituangkan melalui penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana langkah-langkah pengembangan media interaktif berbasis power point pada materi pengaruh interaksi sosial dan lembaga di MTs Aswaja Kalidawir?

2. Bagaimana efektifitas penggunaan media interaktif berbasis power point pada materi pengaruh interaksi sosial dan lembaga di MTs Aswaja Kalidawir?

C. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengetahui langkah-langkah pengembangan media interaktif berbasis power point pada materi pengaruh interaksi sosial dan lembaga di MTs Aswaja Kalidawir.
2. Untuk menguji efektivitas penggunaan media interaktif berbasis power point pada materi pengaruh interaksi sosial dan lembaga di MTs Aswaja Kalidawir.

D. Deskripsi Produk Pengembangan

Pengembangan yang dilakukan melalui penelitian ini adalah memanfaatkan produk dari media power point berupa animasi. Materi-materi yang akan diajarkan dimasukkan kedalam power point akan dikemas melalui media animasi yang menarik tentang mata pelajaran IPS yaitu tentang pengaruh interaksi sosial dan lembaga. Pengembangannya berupa slide-slide atau tayangan-tayangan pada MS power point yang menggunakan animasi sehingga menarik siswa agar dalam fokus pada penjelasan materi pembelajaran.

Produk pengembangan memiliki spesifikasi khusus agar dapat diterapkan oleh pihak MTs Aswaja Kalidawir pada mata pelajaran IPS ini, yaitu:

1. Tayangan slide MS power point yang berisi tentang mata pelajaran IPS materi pengaruh interaksi sosial dan lembaga.

2. Tayangan slide MS power point yang berisi tentang mata pelajaran IPS materi pengaruh interaksi sosial dan lembaga yang berisi contoh konkrit.
3. Tayangan slide MS power point yang berisi tentang mata pelajaran IPS materi pengaruh interaksi sosial dan lembaga, dalam lingkungan rumah, sekolah dan masyarakat.
4. Tayangan slide sebagai bahan ajar materi offline dapat ditayangkan di LCD proyektor ataupun di print out.
5. Tayangan slide sebagai bahan ajar materi online dapat dibagikan melalui sarana komunikasi yang digunakan, yaitu pesan whatsapp, google class, ataupun yang lainnya.

E. Pentingnya Pengembangan

Suatu tujuan adalah memiliki kepentingan, maka tujuan yang hendak di capai adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Menjadi sebuah gagasan dalam pengembangan kurikulum yang menjadi sebuah inovasi dalam pebelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis power point.
 - b. Menjadi sebuah bentuk inovasi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan pelajar ataupun tenaga pendidikan, serta menambah model media yang berguna dalam pembelajaran daring.
 - c. Menjadi referensi atau pedoman dalam pelaksanaan penelitian serupa, agar penelitian lanjutan lebih memberikan hasil yang maksimal.

- d. Upaya peningkatan atau pengembangan pembelajaran pada materi Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya yang berhubungan dengan tema interaksi sosial dan lembaga sosial.

2. Kegunaan Praktis

a. Bagi Peneliti

Proses penelitian dapat menjadi sebuah pengalaman berharga, khususnya berhubungan dengan pengetahuan tentang upaya produksi berbagai macam model pembelajaran. Serta menambah pengalaman tentang kegiatan apa saja yang terjadi pada bidang pendidikan.

b. Bagi Guru

Dapat memberikan informasi terkait dengan materi yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan media interaktif berbasis power point sehingga nantinya akan dapat memberikan capaian tentang pembelajaran yang berkualitas.

c. Bagi Sekolah

Sebagai masukan agar sekolah dapat lebih selektif dalam penggunaan referensi buku-buku sebagai bahan ajar dan dapat sesuai dengan isi kurikulum yang berlaku secara baik dan benar.

d. Bagi Penyusun

Penelitian ini dapat digunakan sebagai evaluasi untuk meningkatkan mutu pengembangan media interaktif berbasis Power Point di MTs Aswaja.

e. Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini dapat memberikan arahan untuk dapat memanfaatkan media interaktif berbasis Power Point untuk memberi pemahaman kepada masyarakat, agar jelas lebih jelas, mengenai pentingnya media interaktif berbasis Power Point untuk mempermudah informasi yang ada.

F. Penegasan Istilah

Penulis akan membatasi dan juga menegaskan kata- kata yang ada pada penyusunan skripsi ini. Hal ini dilakukan agar pembaca bisa lebih mudah dalam mencerna kata- kata / istilah yang di jabarkan oleh penulis, yaitu:

1) Definisi Konseptual

- a. Media power point merupakan sebuah perangkat lunak yang terdapat di perangkat microsoft, aplikasi ini awalnya berguna sebagai perangkat yang identik digunakan sebagai presentasi, pemaparan data, atau meringkas sebuah materi agar lebih mudah dipahami.⁸
- b. Interaksi sosial merupakan sebuah kontak yang terjadi antara manusia dengan manusia, manusia dengan kelompok, dan sebaliknya. Dengan tujuan memberikan pemahaman mengenai pesan yang disampaikan.⁹
- c. Lembaga adalah keseluruhan dari sistem norma yang terbentuk berdasarkan tujuan dan fungsi tertentu dalam masyarakat setempat. Lembaga menjadi

⁸ Rusman, Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru, (Jakarta: PT RakaGrafindo Persada, 2003), hal. 180.

⁹ Iwan Setiawan dan A. Mushlih, *Paket Ilmu Pengetahuan Sosial*, (Jakarta: Intan Pariwara 2016), hal. 86.

sebuah wadah yang mampu menampung banyak masyarakat yang dapat tergabung didalamnya.¹⁰

2) Definisi Operasional

Penelitian ini dilaksanakan dengan memanfaatkan pengembangan dari suatu media interaktif berbasis Power Point sebagai media yang akan diterapkan dalam pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama kelas VII. Dengan tujuan yaitu diketahui pola dan prinsip pemanfaatan media interaktif berbasis Power Point yang tepat pada mata pelajaran IPS, agar tujuan pembelajaran nantinya akan dapat di capai dengan sempurna.

G. Sistematika Pembahasan

Pembahasan berikut tentang sistematika yang akan digunakan untuk pedoman dalam menyusun tugas akhir/ laporan penelitian. Alur tentang isi bahasa dan koherensinya menjadi satu bagian, sehingga sistematika nanti akan terdiri dari BAB 1 sampai V, akan dijelaskan sebagai berikut:.

BAB 1 yaitu tentang konteks penelitian, fokus penelitian, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penegasan istilah secara konseptual dan operasional dan sistematika pembahasan.

BAB II yaitu berisi landasan teori tentang deskripsi teori, penelitian terdahulu (sebagai acuan referensi penelitian), dan paradigma penelitian.

¹⁰ *Ibid.*, hal. 97.

BAB III tentang metode penelitian berisi rancangan penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data penelitian, tahapan penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data dan pengecekan keabsahan data.

BAB IV yaitu tentang deskripsi data hasil penelitian, item yang akan dituangkan adalah berkaitan dengan temuan penelitian dan analisis data, serta pembahasan tentang fokus dan tujuan penelitian.

BAB V yaitu berisi penutup, yang mencakup kesimpulan dan saran.