

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi menimbulkan sebuah perkembangan dalam proses belajar mengajar, yaitu pada perkembangan media pembelajaran yang dimana sangat memberikan manfaat besar sehingga mempermudah guru atau pengajar dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan suatu media dalam proses pembelajaran akan dapat membantu peserta didik dalam melakukan kegiatan belajar dan dapat memenuhi kebutuhan peserta didik dalam bidang teknologi. Salah satu bentuk media pembelajaran yang sering digunakan seperti whatsapp, e-learning, google classroom, g-meet, telegram, zoom dan lain sebagainya. Teknologi pembelajaran mempunyai peran untuk memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, atau memanfaatkan dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat.² Dalam pencapaian pembelajaran yang efektif tidak hanya dilihat dari bagaimana proses komunikasi yang terjadi akan tetapi, juga dapat dilihat dari sarana yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan suatu materi.

Merebaknya pandemi Covid-19 di Indonesia pada tahun 2020 telah memberikan dampak yang sangat besar dalam berbagai bidang, salah satunya yaitu dalam bidang pendidikan. Yang dimana proses pendidikan yang awalnya dilakukan dengan bertatap muka, namun saat ini telah digantikan dengan pembelajaran jarak jauh atau daring. Dengan demikian maka proses pembelajaran akan tetap berjalan dengan langsung dan baik dengan mengurangi angka persebaran Covid-19. Dalam melaksanakan pembelajaran jarak jauh tersebut maka dibutuhkan suatu fasilitas yang bersifat online, seperti laptop, smartphone atau tablet yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun dengan menggunakan jaringan sinyal

² Nurwahyuningsih dkk, "Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis AndroidMata Pelajaran IPA Untuk Siswa SMP", Jurnal Refleksi Edukatika, Vol. 8 No. 1, hal. 82.

atau internet data. Sehingga guru akan memberikan kreativitas untuk menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Media pembelajaran merupakan suatu elemen yang sangat membantu dalam suatu proses pembelajaran. Media yang digunakan dalam suatu pembelajaran harus disesuaikan dengan materi, metode dan strategi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Penggunaan media yang tepat mampu menyampaikan informasi maupun pesan yang disampaikan oleh penyampai pesan dan dapat diterima dengan jelas oleh penerima. Media pembelajaran yang akan dirancang oleh peneliti harus bersifat menarik dan mudah difahami, dengan demikian peneliti akan melihat media apa yang cocok digunakan dan tepat sehingga materi yang akan disampaikan dapat diterima baik oleh penerima atau peserta didik. Terdapat banyak sekali jenis media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar, salah satunya yaitu media visual, media audio, media audio-visual dan multimedia. Dari ke-empat media tersebut peneliti akan mengembangkan suatu media berupa media interaktif dengan berbasis powerpoint.

Penggunaan media pembelajaran interaktif yang menarik maka akan meningkatkan keaktifan peserta didik pada proses pembelajaran. Selain untuk memotivasi peserta didik untuk aktif dalam belajar, penggunaan media pembelajaran juga akan mendorong seorang guru untuk meningkatkan kreatifitas pada kegiatan belajar mengajar. Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif maka dapat dijadikan sebagai media pelengkap dalam proses pembelajaran. Yang dimana dalam media pembelajaran interaktif akan dijelaskan mengenai materi yang ada dalam buku teks dan juga materi dari luar buku teks, seperti materi pembelajaran yang ada diluar kegiatan sekolah. Dengan perkembangan ilmu teknologi maka penggunaan media interaktif dalam proses belajar mengajar sangat disarankan kepada pendidik karena dengan demikian akan meningkatkan daya ingat peserta didik dalam proses pembelajaran yang interaktif dan

menyenangkan dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik. Dalam media pembelajaran interaktif tersebut terdapat beberapa pengetahuan yang jauh dari materi, sehingga penonton tidak hanya memahami materi pembelajaran dari buku dan lks akan tetapi juga mendapatkan pengetahuan dari luar materi pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Findah Himatur Roshidah Mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif mampu menunjang proses pembelajaran materi Ilmu Pengetahuan Sosial dengan meningkatkan keefektifan penggunaan media interaktif yang bermula dari peserta didik tidak dapat memahami materi menjadi dapat memahami materi, mendeskripsikan materi dan tentunya peserta didik dapat mengerjakan soal yang diberikan oleh pendidik dengan bernilai 56,5 menjadi 79,5.³ Menurut A. Suryanti bahwa pengembangan media ajarinteraktif mempermudah siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Evaluasi media ajar energi alternatif dengan pengukuran skala Guttman dalam pengukuran construc sikap, menghasilkan nilai sebesar 84 persen siswa sekolah dasar dalam memahami materi energi alternatif. Nilai tersebut merepresentasikan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media interaktif dalam proses pembelajaran energi alternatif untuk sekolah dasar layak untuk digunakan.⁴ Menurut peneliti, perbandingan teori motivasi belajar mengajar terhadap peserta didik yang menggunakan media pembelajaran dengan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan teknologi dengan peserta didik yang masih menggunakan buku teks seperti LKS dan buku paket terdapat perbedaan pengetahuan yang akan didapatkan oleh peserta didik tersebut.

³ Findah himatur R. "Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif berbasis Web pada mata elajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi belajar siswa di MTsN 7 Malang". (2020).Hal. 94

⁴ A. Suryanti "Pengembangan Media Pembelajaran Energi Alternatif berbasis Multimedia Interaktif". Jurnal Teknologi Pembelajaran Indonesia, Vol. 11 No 2, (2021).

Adapun teori motivasi kognitif yang dikembangkan oleh Jean Piaget adalah salah satu teori yang menjelaskan bagaimana anak beradaptasi dengan dan menginterpretasikan obyek dan kejadian-kejadian di sekitarnya⁵ Yang dimana bertujuan supaya terciptanya suatu interaksi dalam proses pembelajaran, yang dimana pada teori tersebut seorang penerima media interaktif akan ikut serta berperan aktif dalam memainkan media sehingga peserta didik dapat beradaptasi pada konsep media yang telah di dapatkan. selain itu kelebihan teori piaget tersebut akan menjadikan seseorang untuk lebih mudah memahami informasi yang di dapatkan sehingga dapat mengapreasikan informasi dan tentunya dalam sebuah pembelajaran peserta didik juga dapat mengerjakan soal yang diberikan oleh pendidik.

Hasil observasi yang saya lakukan dengan melihat dari berbagai aplikasi khususnya aplikasi youtube, masih sedikit sekali adanya media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial khususnya pada materi keunggulan dan keterbatasan antarruang dalam perekonomian. Terdapat beberapa media interaktif dengan materi lain seperti manusia purba, asean, pengenalan peta dan flora fauna. Menurut penelitian dari aplikasi youtube mengenai media pembelajaran interaktif tersebut, beberapa media interaktif yang dimana penjabarannya kurang mendetail dan lebih fokus terhadap materi yang ada dala buku teks seperti LKS dan buku paket IPS. Hal tersebut memberikan inisiatif terhadap peneliti untuk mengembangkan media dengan menambahkan pengetahuan dari luar buku teks tersebut. pembelajaran interaktif seperti materi ASEAN, sumberdaya alam, globalisasi dan benua di dunia.

Adapun media lainnya yaitu dengan menampilkan video animasi melewati aplikasi youtube, sehingga peserta didik akan mudah mengakses media pembelajaran tersebut dan khususnya untuk mata pelajaran pengetahuan sosial. Sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik

⁵ <http://digilib.uinsby.ac.id/13131/9/Bab%202.pdf>, diakses pada tanggal 05 Februari 2022 pada pukul 21:01 WIB

akan lebih giat dan semangat dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Contoh mengenai penggunaan media animasi yaitu pada materi manusia purba, flora dan fauna, sejarah para pahlawan dan beberapa materi mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial pada tingkat sekolah menengah pertama lainnya.

Dengan melihat hasil latar belakang tersebut, peneliti memiliki inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis powerpoint dengan tema pembelajaran keunggulan dan keterbatasan antarruang dalam suatu perekonomian. Karena menurut peneliti, pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis powerpoint tersebut akan lebih praktis dan lebih mudah digunakan dalam pembelajaran daring saat ini, yang dimana dapat dilakukan dimana saja dan tanpa melihat waktu sehingga akan memudahkan penerima dalam mengakses pembelajaran tersebut.

B. Rencana Pengembangan

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan yang dihadapi oleh peneliti yaitu :

1. Bagaimana proses mendesain media interaktif berbasis powerpoint yang sesuai dengan materi pembelajaran keunggulan dan keterbatasan antarruang dalam suatu perekonomian di Kelas VIII ?
2. Bagaimana hasil pengaruh media pembelajaran interaktif berbasis power point?

C. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian pengembangan media interaktif berbasis power point tersebut yaitu dengan menampilkan pembelajaran keunggulan dan keterbatasan antarruang dalam suatu perekonomian yang telah diciptakan oleh peneliti di antaranya yaitu :

1. Untuk mengetahui Bagaimana proses mendesain media interaktif berbasis powerpoint yang sesuai dengan materi pembelajaran keunggulan dan keterbatasan antarruang dalam suatu perekonomian.

2. Untuk mengetahui hasil pengaruh media dari kegiatan pembelajaran menggunakan media interaktif berbasis powerpoint.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi pembahasan dalam penelitian ini yang berisi mengenai pembahasan yang ada pada subbab-subbab isi proposal penelitian. Adapun berikut ini mengenai susunan spesifikasi pembahasan yaitu :

1. Media pembelajaran yang dihasilkan berupa media pembelajaran interaktif yang di dalamnya memaparkan materi mengenai keunggulan dan keterbatasan antarruang dalam perekonomian.
2. Media pembelajaran menjelaskan mengenai pengertian keunggulan dan keterbatasan antarruang, pengertian pelaku ekonomi dan peran pelaku ekonomi.
3. Media interaktif tersebut terdapat 50 slide yang menjelaskan materi ips dan terdapat video pembelajaran.
4. Media interaktif tersebut berupa hardfile yang dimana akan di upload dalam youtube dan dapat diakses dimanapun oleh siapapun.
5. Dalam media interaktif akan diberi mengenai pengetahuan tambahan yang ada diluar materi pembelajaran.

E. Pentingnya Pengembangan

Dengan penggunaan media pembelajaran interaktif tersebut maka akan memberi manfaat yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Dalam pengembangan media interaktif berbasis power point tersebut dapat menambah pengetahuan bagi penerima yang dimana pengembangan media yang disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti

Dalam penelitian pengembangan ini diharapkan peneliti dapat berkreaitivitas dalam membuat media dan dapat memberikan

pemahaman dan menambah wawasan dalam mengembangkan media pembelajaran khususnya dalam pada media video interaktif berbasis powerpoint.

b. Bagi penerima/peserta didik

Manfaat terhadap penerima atau peserta didik yaitu dapat menjadikan proses pembelajaran yang lebih mudah dalam mengakses maupun memahami materi pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya keunggulan dan keterbatasan antarruang dalam perekonomian

c. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran bagi guru, dan pendidik juga termotivasi untuk menggunakan media interaktif berbasis powerpoint dalam kegiatan belajar mengajar.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari dalam penelitian dan pengembangan media interaktif dalam pembelajaran IPS tersebut yaitu sebagai berikut :

1. Media interaktif tersebut akan di desain semenarik mungkin layaknya media pembelajaran dengan memotivasi peserta didik dan meningkatkan minat belajar pada materi keunggulan dan keterbatasan antarruang dalam perekonomian.
2. Media pembelajaran interaktif mampu digunakan sebelum atau setelah siswa memahami konsep dan materi yang sudah dijelaskan oleh guru IPS
3. Setelah penggunaan media interaktif dapat meningkatkan hasil belajar bagi seorang guru dan peserta didik dari perbandingan media yang diberikan guru dengan media interaktif.
4. Media interaktif ini akan memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari materi keunggulan dan keterbatasan antarruang dalam perekonomian pada bab 1.

Adapun batasan pengembangan dari latar belakang di atas yaitu :

1. Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis powerpoint.

2. Pokok pembahasan mengenai pembelajaran kelas VIII mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan tema keunggulan dan keterbatasan antarruang terhadap kegiatan ekonomi.
3. Kualitas media pembelajaran interaktif berbasis power point. pengambilan data teknik lankert yang diukur berdasarkan validasi oleh ahli media dan ahli materi.

G. Definisi Istilah

1. Secara konseptual

a. Pengembangan Media

Pengembangan merupakan suatu usaha seseorang dalam meningkatkan kemampuan ide kreatif, kapasitas daya pikir seseorang dan kemampuan kekuatan daya ingat atau psikologi seseorang yang sesuai dengan kebutuhan hidup maupun pekerjaan dengan melalui suatu proses pendidikan dan latihan. Dalam kata lain, pengembangan merupakan suatu proses, perbuatan mengembangkan, dan pembangunan secara bertahap dan teratur yang menuju pada sasaran yang dikehendaki. Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar yang bertujuan untuk menyampaikan suatu pesan sehingga seorang penonton dapat menerima dan memahami inti dari pesan dalam media pembelajaran tersebut dan tujuan dalam pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien.

b. Interaktif

Merupakan suatu produk maupun layanan digital (multimedia) yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyediakan sebuah konten pembelajaran yang dapat berupa teks bergerak, gambar atau animasi bergerak, video, audio dan lain sebagainya. Adapun keistimewaan dari media interaktif yaitu dimana mampu menampilkan gambar yang bergerak secara berulang-ulang dan dapat dihentikan pada waktu tertentu,

sehingga akan memudahkan penonton dalam mempelajari dan memahami suatu materi yang ada dalam media interaktif tersebut. Media pembelajaran interaktif sangatlah berperan penting dalam perkembangan dan menambah ilmu pengetahuan bagi penerima. Khususnya dalam media interaktif yang berbasis powerpoint dengan materi pembelajaran keunggulan dan keterbatasan antarruang pengaruhnya terhadap kegiatan ekonomi tersebut akan mempermudah penerima dalam mengakses dan memahami materi tersebut.