

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu bentuk kebutuhan yang harus didapatkan oleh setiap orang untuk memperoleh kehidupan yang berkualitas. Adapun tujuan utama dari pendidikan terdapat pada alinea ke-IV pembukaan UUD 1945 yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mencerdaskan generasi penerus bangsa yang kompeten diperlukan peran dari berbagai pihak salah satunya pemerintah. Pemerintah sangat berperan dalam melakukan upaya-upaya pembaharuan dan perbaikan dari segi aspek pendidikan. Berbagai cara dapat dilakukan oleh pemerintah untuk memperbaiki sistem pendidikan di Indonesia salah satunya menciptakan inovasi pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran guru dituntut menciptakan berbagai inovasi pembelajaran. Menurut Firmansyah (2019: 661) guru harus mengetahui dan mampu menerapkan inovasi-inovasi baru agar dapat mengembangkan proses pembelajaran yang kondusif sehingga siswa dapat memperoleh hasil yang optimal. Inovasi pembelajaran dapat diciptakan dengan berbagai variasi yang menarik, salah satunya dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik sehingga pada saat proses pembelajaran siswa dapat memahami dan menguasai materi pelajaran. Kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran menjadi faktor penentu keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang berfungsi menjelaskan sebagian dari keseluruhan program pembelajaran yang sulit dijelaskan secara verbal (Sukandi, 2020: 38). Media pembelajaran juga berkontribusi dalam meningkatkan mutu dan

kualitas pembelajaran. Kehadiran media pembelajaran tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajarannya kepada siswa, melainkan memberikan nilai tambah pada kegiatan belajar mengajar. Cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik yaitu memanfaatkan teknologi.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran merupakan salah satu perwujudan penerapan dari Peraturan Pendidikan dan Kebudayaan di Indonesia No. 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah pada bab 1 poin 13 yang menyatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi pembelajaran (Kemendikbud, 2013). Penggunaan media berbasis teknologi dalam pembelajaran dapat membantu keterbatasan guru dalam menyampaikan informasi maupun keterbatasan jam pelajaran di kelas. Media yang dibuat berbasis teknologi dapat dirancang melalui aplikasi yang tersedia.

Salah satu media yang dapat dibuat berbasis teknologi adalah media *PowerPoint* (PPT) Interktif terintegrasi *iSpring Suite*. *Microsoft PowerPoint* adalah salah satu *software* yang dirancang khusus untuk menyajikan program multimedia dengan menarik, mudah dalam pembuatan, mudah dalam penggunaan dan relatif murah karena tidak memerlukan bahan baku selain alat untuk penyimpanan data. Menurut Arsyad (2014: 164), Sejauh ini *PowerPoint* hanya dimanfaatkan sebagai media presentasi yang bersifat satu arah saja (non interaktif), dimana siswa hanya berlaku sebagai pendengar atau penonton saja tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif merupakan sebuah media yang tidak hanya menampilkan materi pembelajaran berupa teks, gambar atau video

yang hanya di baca atau di tonton siswa, namun merupakan sebuah media yang mampu berinteraksi dengan siswa dalam proses pembelajaran yakni dengan membawa siswa ikut serta dan berperan aktif dalam memahami materi di dalam media pembelajaran *PowerPoint* interaktif tersebut. Menurut Apriani (2018: 4), *PowerPoint* terdapat fitur *hyperlink* dan suara yang dapat dipadukan sehingga terciptalah sebuah presentasi media interaktif. Perpaduan *hyperlink* dengan *slide*, dapat menciptakan sebuah presentasi interaktif yang akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk menggunakan tingkat kognitif yang lebih tinggi. Versi terbaru dari *Microsoft Powerpoint* adalah *Microsoft PowerPoint 2019* yang lebih canggih dari versi sebelumnya karena terdapat fitur-fitur baru seperti transisi *morf*, *zoom* layaknya *preezi*, penyorot teks, menyisipkan dan mengedit gambar grafis vektor (SVG) maupun model 3D, video 4K serta *improved roaming pencil case*. *iSpring Suite* merupakan sebuah *software* pembelajaran yang dapat diintegrasikan dengan perangkat lunak *Microsoft PowerPoint* (Oktaviani, 2021:5).

Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dapat lebih menarik dan maksimal bila diintegrasikan dengan *iSpring Suite* karena mampu menyediakan variasi bentuk soal yang dapat ditambahkan gambar, video dan audio serta dapat dilengkapi dengan pemberian *feedback*. *iSpring Suite* dapat mengkonversi file *Microsoft PowerPoint* ke dalam bentuk *flash* dan akan diubah menjadi aplikasi *android* dengan menggunakan aplikasi *Web2APK* (Rahmah, 2017:3). Kemenarikan media ini diharapkan mampu memudahkan siswa untuk menguasai materi pelajaran serta dapat digunakan sebagai media alternatif yang mempermudah untuk memahami materi yang sifatnya abstrak menjadi konkret. dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA.

Struktur dan fungsi tumbuhan merupakan salah satu materi yang diajarkan pada kelas VIII semester ganjil. Materi tersebut masuk kedalam KD 3.4 dalam kurikulum 2013. Materi struktur dan fungsi tumbuhan termasuk materi yang bersifat abstrak dan memerlukan visualisasi berupa media (Nurbayati, 2016: 3). Defenisi tersebut diperkuat dengan data yang didapatkan peneliti melalui hasil observasi berupa wawancara dengan guru IPA dan melihat kondisi siswa saat proses pembelajaran berlangsung di SMP Negeri 12 Tanjungpinang dan SMP Negeri 16 Tanjungpinang.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti menemukan beberapa permasalahan yaitu materi struktur dan fungsi tumbuhan merupakan materi yang cukup sulit dipahami khususnya pada sub materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan. Hal ini dikarenakan media yang biasa digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran masih belum bervariasi. Artinya media yang digunakan oleh guru pada materi ini hanya berupa media *PowerPoint* biasa yang isinya berupa *point-point* pada materi saja serta video pembelajaran dari *Youtube*. Materi ini juga banyak menggunakan istilah yang abstrak serta banyak konsep yang harus dihafal. Sehingga siswa sulit memahami dan menguasai materi tersebut dengan maksimal. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Andriyani dkk, (2020:21) yang menyatakan bahwa materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan dinilai sulit karena diperlukan alat bantu berupa miskroskop, yang belum tentu mudah diketahui oleh siswa hasil pengamatannya. Oleh karena itu hasil belajar siswa pada materi ini tergolong rendah. Dari 1 kelas yang berjumlah 30 siswa, hanya 15 orang yang tuntas dengan perolehan nilai 68-70. Adapun nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) siswa pada mata pelajaran IPA di sekolah tersebut yaitu 68.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif terintegrasi *iSpring Suite* pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas VIII SMP.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “Bagaimana pengembangan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terintegrasi *iSpring Suite* pada materi struktur dan fungsi tumbuhan yang valid, praktis, dan efektif untuk kelas VIII SMP?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan produk berupa Media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif terintegrasi *iSpring Suite* pada materi struktur dan fungsi tumbuhan yang valid, praktis dan efektif untuk siswa kelas VIII SMP.

D. Spesifikasi Produk

Spesifikasi pada media yang dikembangkan oleh peneliti dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang dihasilkan disusun berdasarkan Kompetensi Dasar 3.4 pada Kurikulum 2013 revisi untuk pelajaran IPA kelas VIII
2. Produk berisi materi struktur dan fungsi tumbuhan tepatnya pada sub materi struktur dan fungsi jaringan
3. Hasil keluar media pembelajaran interaktif ini berupa format html dan .apk
4. Media berwarna background hijau dan abu-abu, jenis tulisan *Helvetica* dan *Arial Black*, judul ukuran 32 dan tulisan berukuran 23.
5. Pengguna hanya dapat menjalankan aplikasi dalam posisi *landscape*

6. Produk dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft powerPoint* versi terbaru yaitu *Microsoft PowerPoint 2019*
7. Produk dibuat dengan menggunakan aplikasi pendukung yaitu *iSpring Suite* untuk membuat kuis dan mengubah file *PowerPoint* kedalam bentuk *flash* dan *Web2APK* untuk mengubah media menjadi bentuk aplikasi android.
8. Media ini memuat beberapa menu seperti menu petunjuk penggunaan, KD, materi pembelajaran, video, kuis, daftar pustaka, dan profil peneliti.
9. Pada menu petunjuk penggunaan terdapat cara menggunakan media
10. Menu kompetensi dasar terdapat kompetensi dan indikator pencapaian kompetensi
11. Menu materi pelajaran memuat materi struktur dan fungsi jaringan secara keseluruhan yang disajikan secara sistematis.
12. Menu video pembelajaran berisi video mengenai struktur dan fungsi jaringan tumbuhan dengan durasi 10 menit 17 detik.
13. Menu kuis berisi soal-soal terdiri dari soal objektif dan benar salah untuk mengukur pemahaman siswa.
14. Menu daftar pustaka berisi referensi materi-materi yang terdapat pada media.
15. Menu profil pengembang berisi identitas pengembang medias.
16. Media memuat tombol-tombol yang menggunakan *hyperlink* sehingga mampu berpindah dari satu halaman ke halaman tertentu dan terdapat tombol panah *next* dan *back* di beberapa halaman.
17. Media dapat membentuk kegiatan interaktif antara siswa, media dengan guru dan antara guru dengan siswa.

18. Bentuk kegiatan interaktif yang antara pengguna dengan media adalah ketika pengguna mengklik berbagai tombol yang tersedia di dalam media pembelajaran.
19. Pengunduhan media interaktif ini dilakukan dengan cara di *share* menggunakan *Whatsapp*, *SHAREit* dan *bluetooth*.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Menambah wawasan dan pengetahuan serta mendorong guru untuk lebih kreatif dan pembuatan dan penggunaan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik.

2. Bagi Peserta didik

Memberikan kemudahan dan meningkatkan daya tarik peserta didik untuk mempelajari sub materi struktur dan fungsi jaringan serta tercapainya tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.

3. Bagi Peneliti Lainnya

Menambah pengalaman dan pengetahuan bagi peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif khususnya pada *Microsoft PowerPoint* yang diintegrasikan dengan *iSpring Suite*.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian

1. Asumsi

Beberapa asumsi dari penelitian yang dikembangkan adalah:

- a. Media pembelajaran *Microsoft PowerPoint* interaktif terintegrasi *iSpring Suite* dapat digunakan pada laptop, *PC* dan *android*.

- b. Media pembelajaran yang dibuat diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam proses belajar.
 - c. Produk ini dapat menambah daya tarik siswa dalam mempelajari struktur dan fungsi tumbuhan tepatnya sub materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan.
 - d. Produk yang dikembangkan bisa diakses secara *offline*.
 - e. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terintegrasi *iSpring Suite* belum ada yang mengembangkan.
 - f. Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terintegrasi *iSpring Suite* dapat digunakan oleh semua Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII pada materi Struktur dan Fungsi Tumbuhan khususnya sub materi struktur dan fungsi jaringan.
2. Keterbatasan Penelitian
- Beberapa keterbatasan dari penelitian yang dikembangkan sebagai berikut:
- a. Penelitian ini memfokuskan pada pembatasan media pembelajaran IPA dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Powerpoint* terintegrasi *iSpring Suite* pada materi pokok Struktur dan fungsi Tumbuhan kelas VIII khususnya pada sub materi Struktur dan fungsi jaringan.
 - b. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan hanya diujicobakan di SMP Negeri 12 Tanjungpinang.
 - c. Produk yang dikembangkan hanya bisa dibuka dengan posisi *landscape* dan tidak dapat diinstall jika ruang penyimpanan pada android dibawah 100 mb.
 - d. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini hanya diuji pada tahap efektifitas dari segi kognitif siswa yaitu hasil belajar siswa karena situasi pembelajaran tatap muka yang masih terbatas.

G. Defenisi Operasional

1. Media Pembelajaran *PowerPoint* Interaktif Terintegrasi *iSpring Suite*

Media pembelajaran *PowerPoint* interaktif ini digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung dan dapat digunakan oleh siswa sebagai pembelajaran mandiri diluar kelas yang dikemas dalam bentuk yang menarik. Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti penggunaan *PowerPoint* interaktif terintegrasi *iSpring Suite* digunakan untuk menampilkan materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan kelas VIII SMP. Pengembangan media pembelajaran interaktif dibuat dengan menggunakan model ADDIE pada materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan yang terdiri dari lima tahapan, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi) dan *Evaluation* (penilaian). Media pembelajaran interaktif ini dikembangkan dengan tujuan agar siswa lebih memahami dan menguasai materi struktur dan fungsi jaringan tumbuhan. Keefektifan Media pembelajaran interaktif dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang memenuhi aspek penilaian kognitif dari tes hasil belajar. Hasil belajar kognitif diperoleh dari pemberian *post-test*. Data hasil belajar diperoleh dari soal evaluasi yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media.