

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kondisi pandemi Covid-19 ini mengakibatkan perubahan luar biasa, termasuk dalam bidang pendidikan. Pembelajaran tatap muka dikelas dirubah menjadi pembelajaran dalam jaringan atau daring, hal ini dilakukan agar proses pembelajaran tetap berlangsung sehingga hak peserta didik dalam belajar tetap terpenuhi. Namun hal ini tidaklah mudah, karena belum sepenuhnya siap. Problematika dunia pendidikan yaitu belum seragamnya proses pembelajaran, baik standar maupun kualitas capaian pembelajaran yang diinginkan (Atsani, 2020). Pembelajaran daring ini dirasa berat oleh pendidik maupun peserta didik. Terutama bagi pendidik, dituntut kreatif dalam penyampaian materi melalui media pembelajaran daring.

Media merupakan salah satu penunjang dalam proses pembelajaran. Berhasil dan tidaknya proses pembelajaran sangat ditentukan oleh media yang digunakan. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar (Arsyad, 2011)

Pendidik cenderung mengabaikan penggunaan media pembelajaran yang diketahui memiliki fungsi untuk meningkatkan kualitas belajar. Selama pembelajaran daring ini, kebanyakan guru kesulitan untuk memilih media pembelajaran yang tepat saat melaksanakan pembelajaran daring, hal ini karena segala keterbatasan yang dimiliki oleh guru maupun siswa, sehingga kebanyakan guru hanya memberikan latihan soal atau tugas saat pembelajaran daring. Tugas-tugas yang diberikan guru, tidak menjamin apakah peserta didik sudah memahami materi yang diberikan dengan baik dan apakah tujuan pembelajaran yang akan dicapai sudah berhasil. Belum tepatnya media yang digunakan dalam proses pembelajaran, maka akan tercipta pelajaran yang membosankan, dan jika hal tersebut dibiarkan maka akan berimplikasi pada proses pembelajaran yang kurang efektif.

Berdasarkan hasil observasi, penulis telah melakukan wawancara dengan salah seorang guru SMAN 1 Luragung, diperoleh informasi bahwa sulitnya menentukan media pembelajaran yang tepat selama pembelajaran daring. Media pembelajaran yang sering digunakan yaitu video pembelajaran, voicenote maupun tambahan sumber belajar berupa file pdf. Diketahui bahwa sumber belajar yang digunakanpun terbatas, pihak sekolah tidak bisa membagikan buku paket biologi kepada masing-masing siswa hal ini karena ketersediaan buku paket yang sangat minim. Selain itu selama proses pembelajaran guru selalu memberikan tugas ataupun latihan soal untuk dikerjakan oleh peserta didik. Beliau mengatakan bahwa diperlukan adanya media pembelajaran yang bersifat multimedia yang sudah memuat tugas maupun latihan soal yang bervariasi, sehingga pembelajaran tidak monoton dan jenuh, namun dapat memotivasi siswa untuk belajar serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Penulis juga telah menyebar angket kepada peserta didik, didapat informasi bahwa kegiatan pembelajaran selama daring masih kurang efektif, pembelajaran biologi dirasa cukup sulit oleh kebanyakan peserta didik, selain itu pembelajaran yang membosankan membuat peserta didik sulit memahami konsep konsep biologi yang diajarkan. Penggunaan *powerpoint* sebagai media pembelajaran sangat jarang sekali dilakukan, karena itu perlu dikembangkan media pembelajaran menarik dan dikemas dalam bentuk media interaktif sehingga dapat memotivasi siswa selama belajar.

Multimedia interaktif dapat diartikan sebagai kombinasi berbagai unsur media yang terdiri dari teks, grafis, foto, animasi, video dan suara yang disajikan secara interaktif dalam media pembelajaran (Samodra *et al*, 2009). Konsep-konsep abstrak dapat disajikan secara lebih nyata dalam proses pembelajaran untuk memudahkan siswa memahaminya. Siswa akan belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga dapat memperbaiki hasil belajarnya. Dale mengatakan dalam teorinya bahwa semakin banyak indera yang digunakan siswa dalam belajar semakin baik retensi/daya ingat siswa (Stephen *et al*, 2011)

Penggunaan media pembelajaran seperti *power point* secara interaktif dapat memperlancar dan meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran interaktif dapat diartikan sebagai suatu penyampaian materi dengan kombinasi berbagai teks, gambar, suara, animasi, video dan lain-lain secara terpadu dan sinergis melalui komputer atau peralatan elektronik lain untuk mencapai tujuan tertentu (Surjono, 2017).

Salah satu media interaktif yang belum banyak dikembangkan adalah *power point i-Spring*. *I-Spring* merupakan salah satu aplikasi yang dapat mengubah file presentasi yang kompatibel dengan *power point* untuk dijadikan dalam bentuk flash. Kelebihan aplikasi *i-Spring* ini yaitu dapat menyediakan variasi bentuk soal yang disertai dengan penskroan akhir dan dilengkapi dengan record audio, record video, manajemen presentasi dan *flash*. (Septiani, 2016)

Pembelajaran biologi hendaknya menggunakan media yang menarik minat peserta didik sehingga membuat peserta didik termotivasi dan tidak mudah bosan selama belajar, dengan penguasaan materi maka hasil belajarpun akan meningkat. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik, karena penggunaan media dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih konkrit.

Penelitian yang dilakukan oleh Widayat *et al* (2014), multimedia pembelajaran interaktif yang dikembangkannya pada materi sistem gerak manusia dinilai layak digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran yang dikembangkannya dilengkapi dengan evaluasi yang digunakan sebagai *feedback* pemahaman materi yang telah dipelajari oleh siswa melalui media pembelajaran interaktif tersebut. Evaluasi yang digunakan hanya berupa soal pilihan ganda saja. Pengembangan media pembelajaran kali ini peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang mencakup evaluasi atau latihan soal yang lebih bervariasi lagi, karena dari aplikasi *i-Spring* ini menyediakan sebuah fitur *Quiz* yang memiliki berbagai jenis evaluasi berupa latihan soal seperti *multiple choise* (pilihan ganda), *short answer*, *matching*,

fill in the blanks, *drag the word*, dan lain-lain. Adanya evaluasi yang bervariasi ini lebih menarik siswa untuk mengikuti pembelajaran dan pembelajaran tidak membosankan sehingga feedback pemahaman materi siswa menjadi lebih meningkat.

Widayat (2014) juga menyatakan bahwa guru lebih mengarahkan pada pembelajaran yang sifatnya memfasilitasi siswa untuk aktif dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Salah satunya dengan penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan terutama pada materi-materi abstrak karena materi abstrak yang membutuhkan pemahaman siswa yang lebih baik, jika dibandingkan dengan materi yang bersifat konkret. Dengan perlakuan yang sedemikian rupa, diharapkan siswa dapat memahami materi dengan baik sehingga akan meningkatkan hasil belajarnya. Salah satu materi biologi yang abstrak yaitu materi sel. Materi sel merupakan materi yang disajikan pada kelas XI semester ganjil.

Maka dari itu, penulis ingin memperkenalkan teknologi sebagai media pembelajaran interaktif pada materi sel yang menggunakan aplikasi *power point* dan *i-Spring*. Kedua aplikasi tersebut sangat representatif untuk dijadikan alat dalam membuat media interaktif, sehingga gurupun sangat mudah untuk dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran. Hal ini diharapkan dapat membantu guru untuk memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran selama daring.

Peran media sangat penting untuk membantu guru dalam menyampaikan materi yang akan diberikan kepada peserta didik. Media sangatlah penting untuk menyesuaikan dengan tahap perkembangan peserta didik untuk memahami suatu konsep yang sedang dibelajarkan. Dengan media, peserta didik dapat termotivasi dan memaksimalkan seluruh indera peserta didik dalam belajar dan menjadikannya lebih bermakna. Selama pembelajaran daring ini, sangat diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses belajar.

Pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran daring ini harus sesuai dengan karakteristik sebagai berikut, media yang dikembangkan

harus sesuai dengan fungsi dan tujuan pembelajaran, media yang dikembangkan harus mendukung materi pembelajaran, media pembelajaran mudah digunakan sehingga peserta didik mampu memahami materi pembelajaran yang disampaikan, dan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Karakteristik peserta didik sangat penting dalam menentukan media pembelajaran yang cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Karena peserta didik merupakan kunci utama keberhasilan belajar, selama melakukan proses pembelajaran sikap peserta didik akan menentukan hasil dari pembelajaran yang akan mempengaruhi dalam belajar. Sikap yang salah akan membuat peserta didik tidak peduli dengan belajar, akibatnya tidak akan terjadi pembelajaran yang kondusif. Dalam pembelajaran daring ini kebanyakan peserta didik mempergunakan HP bukan untuk belajar, tetapi untuk hal-hal lain seperti bermain games, kurangnya peran aktif peserta didik dalam proses pembelajaran, terkadang peserta didik cenderung mengabaikan pembelajaran yang dilakukan guru.

Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran ini harus sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media yang dikembangkan akan membuat minat belajar peserta didik meningkat. Jika HP yang digunakan peserta didik untuk bermain games, maka media pembelajaran yang dikembangkan ini harus memuat games edukasi yang sesuai dengan materi yang dipelajari. Media yang dikembangkan bersifat interaktif, yang artinya pengguna media tersebut dapat mengontrol secara penuh pada saat mengoperasikan media tersebut. Dengan media interaktif ini siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran, ditambah dengan diskusi selama proses pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis akan melaksanakan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Interaktif Berbasis *Powerpoint I-Spring* Sebagai Alternatif Pembelajaran Daring Pada Materi Sel Kelas XI”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Banyak peserta didik yang kurang memahami pelajaran serta merasa bosan saat pembelajaran daring berlangsung, hal ini karena media pembelajaran yang digunakan guru selama daring kurang menarik peserta didik, serta pemberian tugas oleh guru tidak bervariasi.
2. Belum diterapkannya penggunaan media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *powerpoint i-Spring* di SMAN 1 Luragung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dikemukakan di atas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Produk media yang dikembangkan adalah dalam bentuk media interaktif dengan menggunakan aplikasi *Powerpoint i-Spring*.
2. Materi pelajaran dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya mencakup pada materi Sel.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah disebutkan di atas, rumusan masalah masalah yang akan diteliti adalah : Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *powerpoint i-spring* sebagai alternatif pembelajaran daring pada materi sel kelas XI ?

Dari rumusan masalah tersebut diperoleh pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint i-Spring* pada tahap analisis (*Anylize*) ?
2. Bagaimana pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint i-Spring* pada tahap perancangan (*Design*) ?
3. Bagaimana pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint i-Spring* pada tahap pengembangan (*Development*) ?
4. Bagaimana pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint i-Spring* pada tahap implementasi (*Implementation*) ?
5. Bagaimana pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint i-Spring* pada tahap evaluasi (*Evaluation*) ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pertanyaan penelitian yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint i-Spring* pada tahap analisis (*Analyze*).
2. Untuk mengetahui pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint i-Spring* pada tahap perancangan (*Design*).
3. Untuk mengetahui pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint i-Spring* pada tahap pengembangan (*Development*).
4. Untuk mengetahui pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint i-Spring* pada tahap implementasi (*Implementation*).
5. Untuk mengetahui pengembangan media interaktif berbasis *powerpoint i-Spring* pada tahap evaluasi (*Evaluation*).

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif menggunakan *Power point i-Spring*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

- 1) Memberikan pengalaman langsung bagi peserta didik.
- 2) Meningkatkan motivasi dan daya tarik peserta didik terhadap pelajaran biologi.
- 3) Membantu mempermudah dalam memahami materi pelajaran.

b. Bagi Pendidik

- 1) Memberikan alternatif bahan pengajaran kepada pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- 2) Memberikan alternatif penggunaan media pembelajaran selama daring.

c. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman, menambah wawasan, dan pengetahuan khususnya tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berbantuan aplikasi *Powerpoint i-Spring*.

