

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bangsa yang cerdas dibutuhkan untuk membangun negara, baik dari segi sosial, ekonomi dan budaya. Oleh karena itu, pendidikan menjadi bagian penting dalam pembangunan dan keberlangsungan sebuah negara. Pentingnya pendidikan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia tercantum dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat (1) yang berbunyi:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan yang bermutu dapat memantapkan kualitas peserta didik. Untuk menghasilkan peserta didik yang berkualitas diperlukan peran tenaga pendidik atau guru yang baik pula. Guru yang memiliki kualitas baik dapat mempengaruhi peserta didik untuk meraih prestasi yang lebih tinggi. Guru berperan bukan hanya sekedar mengajar namun juga sebagai mediator, motivator dan fasilitator.

Sebagai fasilitator, guru membantu meningkatkan kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Guru dituntut untuk menciptakan inovasi yang dapat memberikan peserta didik pengalaman baru dalam proses pembelajaran. Penyediaan media dan sumber belajar merupakan salah satu cara guru untuk merealisasikan dirinya sebagai fasilitator (Arfandi & Samsudin, 2021). Adanya inovasi berupa pengembangan media pembelajaran, membuat pembelajaran akan

jadi lebih menyenangkan dan interaktif serta dapat meningkatkan minat belajar peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diajarkan mulai dari sekolah dasar hingga sekolah atas. Melalui pelajaran IPS peserta didik dapat meningkatkan pengetahuan mengenai perubahan dan permasalahan sosial yang ada di lingkungannya serta memiliki keterampilan dalam menyikapi dan menanggulangi hal tersebut (Nursoviani, Sahal & Ambara, 2019). Dalam usaha meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tersebut diperlukan peran guru yang mampu menyampaikan materi pembelajaran dengan baik sehingga peserta didik dapat mengimplementasikan pengetahuannya di masyarakat.

Penggunaan teknologi dalam pendidikan saat ini sudah menjadi suatu kebutuhan. Salah satu cara untuk mendorong pemikiran dengan teknologi adalah dengan cara pemecahan masalah menggunakan teknologi (Kumar, 2016). Dengan adanya teknologi, banyak hal yang dapat dilakukan untuk menunjang proses pembelajaran, seperti pengembangan media pembelajaran interaktif yang dapat diterapkan untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Salah satu kompetensi digital pendidik abad 21 adalah *educational content creation*, di mana pendidik diharapkan dapat untuk menciptakan media pembelajaran seperti program aplikasi, animasi pembelajaran, presentasi interaktif dan sebagainya (Prayogi & Estetika, 2019).

Penggunaan multimedia interaktif dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materinya kepada peserta didik dan menciptakan pembelajaran yang aktif yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media

pembelajaran yang menarik dan interaktif juga dapat membantu guru dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga materi pembelajaran dapat diserap dengan baik. Dengan adanya media pembelajaran interaktif, guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar peserta didik. Interaksi yang diciptakan melalui multimedia interaktif dapat mempermudah guru dalam menyampaikan data yang abstrak sehingga peserta didik mudah mengaitkan dengan materi yang mereka pelajari (Rezeki & Ishafit, 2017). Tidak seperti pembelajaran konvensional yang cenderung pasif dimana peserta didik hanya mendengarkan guru menjelaskan materi pelajaran, dengan menggunakan multimedia interaktif peserta didik berperan aktif dalam membangun pengetahuannya.

Multimedia interaktif dapat menarik perhatian dan semangat belajar peserta didik dengan menampilkan berbagai animasi dan ilustrasi yang menarik sehingga peserta didik dapat menerjemahkan konsep abstrak dari materi pelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih bermakna (Munir, 2015). Dengan tampilan yang variatif dan dapat menyesuaikan dengan kemampuan belajar peserta didik membuat peserta didik semangat untuk mengikuti proses pembelajaran.

Salah satu media pembelajaran yang banyak digunakan sekarang ini adalah PowerPoint. PowerPoint merupakan aplikasi yang digunakan untuk merancang dan membuat presentasi bersifat visual yang menarik. PowerPoint menurut Muthoharoh (2019) merupakan aplikasi yang dapat mengkombinasikan multimedia seperti audio, video, animasi, teks dan sebagainya dalam menampilkan presentasi. PowerPoint sebagai media pembelajaran yang bersifat visual dapat menyajikan

sesuatu yang sulit dijelaskan secara verbal sehingga materi pelajaran dapat disampaikan secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 3 Pontianak, guru mata pelajaran IPS di kelas VIII masih kekurangan multimedia interaktif yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. PowerPoint yang digunakan guru sebagai media pembelajaran tidak interaktif karena hanya menampilkan teks dan gambar saja sehingga peserta didik mudah merasa bosan dan kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Peneliti memilih PowerPoint sebagai dasar untuk mengembangkan media interaktif dengan alasan karena program aplikasi ini sudah sering digunakan oleh guru maupun peserta didik sehingga tidak sulit dalam pengoperasiannya.

Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan PowerPoint sebagai multimedia interaktif karena dapat menjadi alat bantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran dengan lebih efektif. Multimedia interaktif yang terdiri atas beragam media dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik menjadikan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan (Subiyantoro & Mulyani, 2017).

Dari pemaparan latar belakang tersebut, peneliti mengadakan penelitian dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PowerPoint pada Pembelajaran IPS di Kelas VIII SMP Negeri 3 Pontianak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan multimedia interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 3 Pontianak?
2. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis PowerPoint yang digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 3 Pontianak?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan multimedia interaktif berbasis PowerPoint dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 3 Pontianak.
2. Untuk mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis PowerPoint yang digunakan dalam pembelajaran IPS di kelas VIII SMP Negeri 3 Pontianak.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan multimedia interaktif berbasis PowerPoint pada pembelajaran IPS.

2. Manfaat Praktis

- a. Guru

Penelitian ini dapat memberikan inovasi dan menambah wawasan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif.

b. Bagi peserta didik

Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan semangat belajar peserta didik dengan menggunakan multimedia interaktif.

c. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya mengenai pengembangan multimedia interaktif berbasis PowerPoint.

E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan pada penelitian pengembangan ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

a. Sekolah sudah memiliki fasilitas berupa komputer atau laptop yang memadai untuk menggunakan multimedia interaktif.

b. Guru dan sebagian besar peserta didik sudah memiliki komputer atau laptop yang memadai untuk menggunakan multimedia interaktif.

c. Guru dan sebagian besar peserta didik dapat mengoperasikan komputer atau laptop.

2. Keterbatasan Pengembangan

a. Keterbatasan waktu yang dimiliki oleh peneliti sehingga pengembangan multimedia interaktif ini hanya terbatas pada materi yang akan diajarkan nantinya.

b. Multimedia interaktif yang dikembangkan hanya dapat digunakan pada komputer atau laptop.

F. Terminologi (Definisi Istilah)

1. Media pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan guru untuk mengkomunikasikan materi kepada peserta didik (Alwi, 2017). Media yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam proses pembelajaran.

2. Multimedia interaktif

Multimedia interaktif merupakan bentuk media yang mengkombinasikan teks, grafik, video, audio dan animasi yang memiliki alat kontrol bagi penggunaannya sehingga pengguna dapat memilih proses mana yang dikehendaki (Atmawarni, 2011).

3. PowerPoint

PowerPoint merupakan aplikasi komputer buatan Microsoft yang digunakan untuk merancang dan menampilkan presentasi dalam bentuk slide (Muthoharoh, 2019). Dalam penelitian ini PowerPoint digunakan sebagai alat bantu dalam membuat media pembelajaran yang menarik.

4. Mata Pelajaran IPS

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan penyederhanaan ilmu-ilmu sosial seperti sejarah, geografi, ekonomi dan sosiologi yang menjadi mata pelajaran di Sekolah Menengah Pertama (SMP) (Febriani, 2021).