

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan dimaknai sebagai suatu kepribadian dan menjadi komponen sangat penting bagi suatu negara. Generasi yang diciptakan akan bermutu dan berintelektual apabila pendidikan yang diberikan berkualitas. Oleh karenanya, pendidikan berperan sebagai investasi masa mendatang yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan spiritual, pribadi, profesional, kewirausahaan, etika, moral, dan praktis (UU No. 20 Tahun 2003). Peran guru adalah faktor kunci dalam pendidikan.

Peran guru sangat dibutuhkan terutama dalam upaya merealisasikan pendidikan yang berkualitas, khususnya di Indonesia. Hal ini dikarenakan keberhasilan dalam mencapai tujuan belajar ditentukan oleh guru. Guru dinilai berkualitas apabila memberikan kemudahan kepada siswa dalam proses pemahaman mengenai materi yang dibelajarkan, serta penciptaan lingkungan belajar yang kondusif. Selain itu, zaman digitalisasi menuntut seorang guru harus mampu mengaplikasikan perkembangan teknologi dalam upaya pembuatan media pembelajaran secara inovatif sehingga berdampak baik dan meningkatkan kemaunan siswa untuk belajar. Hal tersebut tertuang dalam Permendiknas No. 16 Tahun 2007 mengenai pemanfaatan teknologi secara inovatif dalam pembelajaran merupakan kompetensi penting seorang guru.

Media pembelajaran interaktif menggabungkan beberapa komponen menjadi satu kesatuan, seperti *voice, animation, text, picture, graphic*, dan video secara utuh sehingga mampu meningkatkan proses interaksi siswa (Surjono, 2017). Selain itu, media tersebut berpotensi meningkatkan stimulus siswa untuk belajar (Mutamainnah, 2018). Pembelajaran yang memanfaatkan multimedia dinilai akan lebih berhasil dibandingkan tidak. Menurut teori Mayer, memori manusia memiliki dua sub-komponen, visual dan auditif, yang bekerja sama untuk memproses informasi, sehingga belajar akan berhasil jika keduanya digunakan secara bersamaan (Mayer, 2011).

Power point interaktif ialah media pembelajaran inovatif yang memiliki keefektivan apabila diimplementasikan dalam pembelajaran. *power point* interaktif disusun sedemikian rupa sehingga didalamnya terdapat *hyperlink*, animasi, video, gambar, musik dan lain-lain (Sukmawati, 2022). Kelebihan *power point* interaktif adalah lebih menarik karena bersifat 2 arah antara pengguna dan komputer, dapat merangsang siswa dalam proses belajar, tampilan visualnya tidak sulit dimengerti, mempermudah guru dalam transfer ilmu, bersifat kondisional, lebih praktis, menggabungkan semua unsur media dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Amrina dkk, 2019; Sukmawati, 2022). Hal yang mendasari pemilihan *power point* interaktif adalah karena umumnya pemanfaatan *power point* berfluktasi tinggi diaplikasikan, namun bersifat konvensional sehingga diperlukan inovasi yang kreatif dalam pengembangannya menjadi lebih interaktif.

Materi perubahan lingkungan dipergunakan dalam pengembangan produk ini. Pemilihan materi ini karena pertumbuhan penduduk yang semakin pesat membuat tingkat konsumsi semakin meningkat dan penggunaan bahan-bahan yang sulit diurai seperti plastik juga meningkat. Feby, dkk (2022) menyatakan setiap tahunnya kondisi lingkungan semakin mengalami penurunan akibat bertambahnya populasi makhluk hidup. Kurangnya upaya masyarakat untuk melindungi lingkungan menyebabkan penurunan kualitas lingkungan. (Khairuddin dkk., 2019). Selain itu, pemilihan materi juga karena pada data awal studi pendahuluan didapatkan informasi bahwa nilai yang diraih oleh siswa pada materi perubahan lingkungan masih rendah.

Model pembelajaran solutif yang dapat diaplikasikan oleh guru adalah model PBL. PBL memiliki kebermanfaatan dalam mempertajam kemampuan *problem solving* siswa sehingga mampu menghasilkan *output* berupa individu yang kritis dan solutif. Selain itu, PBL mampu mengasah kemampuan *critical thinking siswa*, hal ini disebabkan oleh pemberian masalah otentik ke dalam pembelajaran. Tentunya ini hal yang menguntungkan, karena *critical thinking* merupakan tuntutan abad ke-21.

Model PBL mampu mempertajam *critical thinking* siswa dengan fokus pada masalah otentik. Siswa harus bekerja sama untuk memecahkan masalah untuk merangsang pengetahuan dan keterampilan mereka. Selain itu, pengimplementasian model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) belum efektif karena para guru mengatakan tidak cukup digunakan di ruang kelas.

Ketidakefektifan tersebut disebabkan oleh kurangnya siswa dalam memahami pembelajaran dengan PBL, sehingga menghabiskan banyak waktu dan berdampak terhadap tidak tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Power point berbasis *Problem Based Learning* (PBL) akan menampilkan permasalahan otentik sesuai topik yaitu perubahan lingkungan. Hal ini membantu memperkuat kepekaan siswa akan masalah lingkungan dan memberikan pemahaman tentang solusi dari permasalahan lingkungan tersebut. Contoh masalah lingkungan yang berkaitan dengan materi perubahan lingkungan adalah terjadinya penumpukan sampah sehingga banyak gunung- gunung berisihan banyak sampah di TPA.

Pengimplementasian media pembelajaran di SMA masih kurang optimal oleh pengajar. Guru lebih banyak mengaplikasikan pembelajaran berbasis konvensional dan tidak adanya penggunaan media masih dilakukan oleh beberapa guru. fakta tersebut relevan oleh studi Fitriyanti dkk, tentang penggunaan media pembelajaran di beberapa SMA. Diperoleh hasil sebesar 25% penggunaan media powerpoint tradisional masih diterapkan, sedangkan sisanya 75% tidak menggunakan media pembelajaran saat mengajar (Fitriyanti dkk, 2021). Dari studi tersebut dapat dinyatakan bahwasanya bahwa pengoptimalan dalam menggunakan media pembelajaran oleh guru masih kurang.

Berdasarkan hasil kuesioner siswa dan pendekatan dengan guru terkait di SMAN 2 Singaraja diungkapkan bahwa *power point* ialah media utama yg diaplikasikan dalam pembelajaran. Hal ini sesuai dengan responden siswa dalam

kuesioner sebanyak 94,1% dari 68 responden yang memilih *power point*, sedangkan guru mengatakan bahwasanya penggunaan *power point* masih bersifat konvensional. Hal ini sesuai dengan 69,1 % dari 68 responden yang menyatakan belum pernah menggunakan *power point* yang disajikan secara interaktif. *Power point* konvensional adalah media *power point* yang masih bersifat statis (tidak bergerak) yang bersifat 1 arah atau bisa dikatakan tidak ada *feedback* umpan balik dari media. Sedangkan *power point* interaktif adalah media *power point* yang dinamis (bergerak) yang bersifat 2 arah antara pengguna dan media, jadi apabila pengguna memberikan aksi maka media akan memberikan *feedback*/umpan balik.

Pada saat proses pembelajaran guru mengatakan bahwa keaktifan siswa di dalam kelas masih kurang karena hanya sebagian saja yang aktif sedangkan sebagiannya tidak aktif, hasil kuesioner menunjukkan sekitar 53,7 % responden menyatakan kadang-kadang bertanya, 22,4% menyatakan sering bertanya, 17,9% responden menyatakan jarang bertanya, dan 6% menyatakan selalu bertanya dari total 67 responden. Saat berlangsung kelas biologi, beberapa siswa menyatakan bosan, hal ini sesuai dengan kuesioner yang menyatakan sekitar 23,5% kadang-kadang merasa bosan dan 1,5% merasa sering bosan saat pembelajaran biologi berlangsung.

Guru yang diwawancarai juga mengatakan bahwa beberapa siswa merasa mengantuk dan menyalahgunakan *smartphone* (bermain media sosial, chattingan) saat pembelajaran biologi berlangsung. Berdasarkan kuesioner yang

dibagikan sebesar 94,1 % responden mengatakan lebih suka membaca materi pelajaran dalam bentuk *power point* dan 5,9% mengatakan tidak dari 68 responden, 100% dari 68 responden menyukai *power point* yang berwarna, bergambar, dan beranimasi karena tidak cepat membosankan dan sekitar 55,9 % tertarik, 30,9 % cukup tertarik, dan 11,8% sangat tertarik menggunakan produk yang dikembangkan. Data sekunder yaitu draft hasil belajar biologi menunjukkan bahwa sekitar 56,41 % dari 39 siswa mendapat nilai dibawah KKM dan hanya sekitar 43,59 % yang mendapat nilai diatas KKM dalam pelajaran biologi salah satunya materi perubahan lingkungan. Hal ini menandakan bahwa siswa kurang paham atas materi yang dipaparkan.

Berdasarkan permasalahan di atas, perlu adanya inovasi guna memperkuat keinginan dan minat siswa untuk belajar. Salah satu inovasi tersebut adalah pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif agar dapat membangun minat dan motivasi belajar sehingga hasil belajarnya lebih baik dan juga penggunaan model pembelajaran yang mampu memperkuat *problem solving* dan *critical thinking* seperti model *Problem Based Learning* (PBL). Jadi media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu *power point* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi perubahan lingkungan di SMA.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan situasi di atas, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut.

1. *Power point* konvensional merupakan media pembelajaran yang masih banyak digunakan oleh guru
2. Siswa bersifat pasif dalam pembelajaran dan cenderung tidak menyimak materi yang dipaparkan oleh guru
3. Beberapa siswa masih menyalahgunakan *smartphone* mereka saat belajar biologi karena bosan.
4. Model pembelajaran PBL masih belum maksimal digunakan.
5. Output akademik biologi siswa kurang baik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah penelitian difokuskan pada permasalahan penggunaan media pembelajaran yang digunakan guru yang masih berupa *power point* konvensional dan belum maksimalnya penggunaan model PBL, upaya solutif yang dilakukan ialah mengembangkan media pembelajaran *power point* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL). Media pembelajaran ini dikembangkan pada materi perubahan lingkungan yang didesain secara interaktif.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana rancang bangun pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi perubahan lingkungan di SMA ?
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi perubahan lingkungan di SMA ?
3. Bagaimana kepraktisan pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi perubahan lingkungan di SMA?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

- a. Untuk menghasilkan produk *power point* Interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Perubahan Lingkungan di SMA.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui rancang bangun pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi perubahan lingkungan di SMA.

- b. Untuk mengetahui validitas pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi perubahan lingkungan di SMA.
- c. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi perubahan lingkungan di SMA.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pengembangan yang dihasilkan akan berupa *power point* Interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) pada materi perubahan lingkungan. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Media berupa *power point* Interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) bisa digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di kelas.
2. Media berupa *power point* Interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) memuat materi perubahan lingkungan di kelas X.
3. Produk yang dikembangkan berupa *power point* interaktif
4. Media berupa *power point* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) akan didesain secara menarik untuk menarik minat siswa dalam belajar.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *power point* interaktif ini diperlukan karena belum adanya pengembangan yang dilakukan oleh guru di SMAN 2 Singaraja. Studi awal diperoleh masih ada beberapa siswa yang bosan saat mengikuti pembelajaran biologi, sehingga diperlukan suatu inovasi untuk menstimulus semangat belajar siswa. Dengan dikembangkannya media pembelajaran *power point* interaktif ini diharapkan mampu meminimalisir rasa bosan siswa serta dapat memberikan pengalaman baru dan mempertajam *critical thinking* dan *problem solving* siswa.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berupa *power point* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) didasari oleh beberapa asumsi sebagai berikut.

- a. Sekolah menyediakan koneksi internet berupa wifi.
- b. Siswa memiliki perangkat elektronik seperti *smartphone* dan laptop.

2. Keterbatasan Pengembangan

- a. Media pembelajaran *power point* interaktif berbasis *Problem Based Learning* (PBL) hanya dikembangkan pada satu materi yaitu perubahan lingkungan.
- b. Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan sampai tahap uji validitas dan uji kepraktisan.

1.9 Definisi Istilah

1. Pengembangan

Pengembangan ialah proses, metode, atau perilaku mengembangkan (KBBI). Oleh karena itu, proses mengembangkan dan memvalidasi suatu produk disebut pengembangan. Rancangan dan pengembangan adalah dua komponen pengembangan. Dalam penelitian ini, delapan pengembangan dimaksudkan: penggunaan media animasi sebagai pendukung proses pembelajaran yang dapat meningkatkan akademik siswa.

2. Media Pembelajaran

Media adalah *tools* dalam mempermudah pemaparan materi. Media biasanya merujuk pada sesuatu yang dapat digunakan untuk berkomunikasi. Media pembelajaran biasanya merupakan alat atau perantara yang membantu proses interaksi antara guru dan siswa sehingga memunculkan ketertarikan yang efisien.

3. *Power Point* Interaktif

Power point Interaktif adalah salah satu bentuk media yang berisi slide yang dapat disusun sesuai keinginan secara interaktif yang didalamnya terdapat animasi, video, gambar, *hyperlink*, musik, dan lain-lain.

4. Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL)

PBL merupakan pembelajaran yang berorientasi pada *problem*. *Problem* yang diberikan memiliki sifat autentik dan relevan dalam kehidupan. Oleh

karenanya, PBL mampu mempertajam kemampuan *critical thinking* dan *problem solving*.

5. Model Pengembangan ADDIE

ADDIE ialah model pengembangan yang terdiri atas menganalisis, membuat desain, mengembangkan produk, mengimplementasikan produk, serta melakukan evaluasi.

6. Uji Validitas diaplikasikan dalam upaya menguji kevalidan instrumen dan produk.

7. Uji Kepraktisan diaplikasikan dalam upaya menguji ketertudahan penggunaan produk.

