

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada hakikatnya, teknologi informasi dan komunikasi memiliki tujuan untuk meningkatkan kemudahan dan efisiensi dalam berbagai aspek kehidupan manusia. Akan tetapi, laju perkembangan teknologi yang sangat tinggi telah menghadirkan berbagai kendala yang rumit bagi manusia. Untuk tetap dapat bersaing, setiap individu harus mampu menyesuaikan diri dengan perubahan tersebut (Arwanda et al., 2020). Maka, untuk mengatasi situasi ini membutuhkan suatu cara yang terstruktur, yakni mengembangkan kemampuan yang relevan, seperti pengetahuan dasar, keterampilan, dan karakter yang dapat diasah melalui proses pembelajaran yang efektif dan berkelanjutan.

Pendidikan memiliki tujuan utama untuk mengembangkan potensi individu melalui proses belajar yang efektif, sebagaimana ditetapkan oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Pada era modern ini, peran pendidikan sangat krusial dan tidak dapat diabaikan, karena pendidikan memiliki dampak signifikan pada hampir semua aspek kehidupan manusia. Maka, upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan sangat diperlukan. Berbagai inisiatif telah diambil, seperti peningkatan anggaran pendidikan, penyempurnaan kurikulum, pengembangan kemampuan guru, dan program pelatihan yang beragam. Namun, masih ada hambatan yang perlu diatasi, yaitu penggunaan metode pembelajaran yang kurang efektif dan masih dominan dalam pengajaran di kelas. Sementara itu, paradigma pembelajaran telah berubah ke arah yang lebih fokus pada peserta didik, yang bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir kritis dan menawarkan peluang kepada mereka untuk menjelajahi subjek yang belum mereka ketahui secara mandiri. Maka

dengan ini, guru harus memperhatikan elemen-elemen proses pembelajaran, terutama strategi dan media yang digunakan, guna menghadirkan lingkungan belajar yang mendorong kreativitas dan inovasi peserta didik .

Istilah "medium" yang berasal dari bahasa Latin "media" memiliki makna "perantara" yang berfungsi sebagai penghubung langsung antara sumber informasi dan penerima pesan (Yanto, 2019). Dalam konteks pendidikan, media berperan sebagai jembatan yang menghubungkan guru dan peserta didik , membuat kegiatan belajar lebih efektif dan menarik. Tujuan utama penggunaan media di kelas adalah untuk mengurangi kesulitan peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan guru. Menurut S. Gerlach dan P. Ely, seperti dikutip dalam S. Gerlach dan P. Ely, dikutip dalam (Daryanto, 2010), media memiliki tiga keunggulan. Pertama, media dapat merekam, menyimpan, dan menampilkan kembali informasi dengan akurat. Kedua, media dapat diolah untuk mengubah informasi sesuai kebutuhan peserta didik . Ketiga, media dapat menjangkau banyak peserta didik dalam satu sesi presentasi, membuat proses belajar lebih efisien. Dengan demikian, media sangat membantu guru menciptakan pelajaran yang menarik dan efektif. Ketersediaan sarana dan prasarana yang memadai juga sangat terkait dengan penggunaan media yang optimal.

Hasil observasi awal dan wawancara dengan seorang guru IPA di SMP Negeri 1 Sukasada pada hari Rabu, 28 Februari 2023 (*lampiran 2*), terlihat bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran interaktif masih belum optimal dalam pembelajaran. Mayoritas guru masih mengandalkan metode ceramah yang diselingi dengan diskusi dan menggunakan media pembelajaran yang kurang beragam, sehingga membuat proses belajar menjadi kurang menarik dan motivasi belajar peserta didik tidak optimal. Guru juga menegaskan bahwa masih banyak peserta didik yang belum memahami materi dengan baik, terutama pada pokok bahasan yang abstrak seperti proses gerhana dan fase-fase bulan, karena tidak dapat diamati secara langsung. Meskipun demikian, kondisi sekolah dan fasilitas yang tersedia sudah cukup memadai untuk mendukung proses belajar, termasuk infrastruktur dan fasilitas seperti layar LCD, PC, dan akses internet yang

memadai. Oleh karena itu, pengintegrasian teknologi pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membantu sekolah menjadi lebih siap untuk mengadopsi pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif.

Untuk memahami kebutuhan peserta didik, peneliti melakukan observasi pada peserta didik kelas VII C dengan mengirimkan kuesioner analisis kebutuhan peserta didik secara online. Hasil dari kuesioner tersebut (lampiran 3&4) menunjukkan beberapa masalah, di antaranya adalah, terdapat persentase sebesar 86,96% dari 23 peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi kedudukan matahari, bumi, dan bulan. Persentase sebesar 80,87% menyatakan bahwa materi Kedudukan Matahari, Bumi dan Bulan sulit dipahami jika hanya dijelaskan dengan teori saja. Disamping itu, 82,61% peserta didik juga menyampaikan bahwa mereka bosan dengan media pembelajaran yang digunakan. Lebih lanjut, hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa hampir empat per-lima peserta didik (77,39%) tidak mencapai target nilai yang diharapkan, yaitu di bawah batas ketuntasan minimal (KKM) (*daftar nilai peserta didik terlihat pada lampiran 19*). Oleh karena itu, persentase sebesar 83,48% peserta didik merasa dengan adanya media pembelajaran selain buku paket dan presentasi *powerpoint* akan dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajarnya.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat membantu guru dalam menyajikan materi dengan lebih menarik dan mempermudah peserta didik dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Namun, keterbatasan sumber daya dan kemampuan guru dalam menggunakan media pembelajaran dapat menjadi hambatan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sarana pendukung yang membantu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi, guru dalam menyajikan materi dengan lebih menarik, dan analisis data dengan lebih akurat. Dengan demikian, media pembelajaran memiliki peran strategis dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik. Hal ini juga dipertegas oleh (Pratiwi & Nugraheni, 2022) dalam penelitian yang menyatakan bahwa problematika yang dihadapi guru dalam

mengembangkan media yaitu terbatasnya waktu yang dimiliki guru, kesulitan guru dalam menggunakan alat editor, minimnya pengetahuan guru dan faktor biaya serta faktor usia. Untuk mengatasi kendala tersebut, pelatihan-pelatihan dapat diadakan sebagai wadah bagi guru untuk belajar tentang media pembelajaran, berkolaborasi dengan guru lain, mendiskusikan dana untuk media pembelajaran, dan memberikan apresiasi.

Media yang mengintegrasikan elemen pembelajaran, peserta didik, dan proses pembelajaran disebut sebagai media interaktif. Penggunaan teknologi seperti laptop atau komputer dapat memiliki dampak signifikan pada proses pembelajaran peserta didik. Sumber belajar berbasis komputer yang menggabungkan beragam elemen termasuk teks, grafik, gambar, video, animasi, dan musik adalah multimedia interaktif (Warsita, 2018). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif di kelas, mengakibatkan peserta didik dapat memahami materi dengan lebih baik, sebab tampilan yang atraktif dan kemampuan untuk memvisualisasikan konsep-konsep kompleks, sehingga membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan partisipatif.

(Hidayati et al., 2021) melakukan penelitian yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline* guna memajukan prestasi belajar peserta didik dalam mata pelajaran penerangan listrik di SMKN 3 Surabaya. Studi ini mengevaluasi aspek-aspek seperti validitas, praktisitas, dan efektivitas media pembelajaran dalam mendukung kegiatan pembelajaran dan membantu peserta didik memahami konsep instalasi penerangan jalan umum. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif menggunakan *Articulate Storyline* sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selanjutnya penelitian oleh (Sari & Marlina, 2022) mengembangkan media pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran administrasi transaksi. Tujuannya untuk mengevaluasi kelayakan, efektivitas, dan tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran. Hasilnya menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif dengan *Articulate Storyline* pada mata pelajaran administrasi transaksi kelas XI di

SMKN 2 Kediri sangat layak, efektif, dan mendapat respon positif dari peserta didik .

Mengacu pada permasalahan dalam penelitian diatas, maka peneliti menilai bahwa pengembangan media pembelajaran dengan *software articulate storyline* sangat potensial. Media ini akan menggabungkan teks, gambar, dan video secara terintegrasi dan saling mendukung, dengan proses pembuatannya melibatkan penggunaan komputer atau perangkat serupa. Hal ini akan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan media tersebut. Oleh karena itu, untuk menggabungkan kombinasi teks, gambar, video dan lainnya menjadi suatu media, maka diperlukan perangkat lunak yang yaitu *Articulate Storyline 3*. *Articulate Storyline* memiliki berbagai kemampuan interaktif yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan kolaboratif. Antarmuka pengguna yang familiar, serupa dengan *Microsoft Office PowerPoint*, membuat pengguna dapat dengan cepat memahami dan mengoperasikan perangkat lunak ini. Dengan demikian, media pembelajaran yang dikembangkan dapat menggabungkan berbagai elemen, seperti konten yang relevan, video pembelajaran, kuis online, dan evaluasi yang dikemas dalam format menarik dan interaktif untuk membangkitkan partisipasi peserta didik dalam memahami materi yang disajikan oleh guru.

Dalam mengembangkan media pembelajaran, membutuhkan pertimbangan terkait model pembelajaran yang dipergunakan. Model pembelajaran berfungsi seperti rangkaian kerja yang mengarahkan pelaksanaan pembelajaran, sedangkan media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang mendukung proses tersebut. (Puspitarini, 2022) menyatakan bahwa ntuk mendukung pembelajaran yang lebih fleksibel dan efektif, model *blended learning* bisa menjadi solusi yang efektif. Dengan memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran, *blended learning* dapat mengatasi keterbatasan akses materi, waktu, dan lokasi belajar, serta meningkatkan fleksibilitas, efisiensi, dan kualitas proses pembelajaran. Dengan demikian, *blended learning* dapat memenuhi berbagai komponen penting dalam proses belajar mengajar, seperti pembelajaran *online*, tatap

muka, dan belajar mandiri. *Blended learning* menawarkan kemampuan untuk membuat proses belajar lebih fleksibel, meningkatkan semangat belajar, dan menawarkan peluang bagi peserta didik untuk mengasah potensi belajar mandiri di luar kelas. Dengan demikian, penerapan *blended learning* dapat mengisi kesenjangan dalam pembelajaran konvensional dan menghadirkan kegiatan belajar yang lebih kaya dan efektif (Munzadi, 2018).

Dengan mempertimbangkan hasil kajian latar belakang, peneliti yakin bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPA, terutama pada materi posisi matahari, bumi, dan bulan, sangat diperlukan. Dengan demikian, peneliti mengusulkan pengembangan sebuah media dengan judul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATERI KEDUDUKAN MATAHARI, BUMI DAN BULAN MATA PELAJARAN IPA DI KELAS VII DI SMP NEGERI 1 SUKASADA”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, permasalahan yang teridentifikasi sebagai berikut :

1. Metode pengajaran yang dominan digunakan adalah ceramah, yang kurang disukai peserta didik , sehingga kurang efektif dalam membangkitkan minat dan motivasi peserta didik .
2. Dalam mempelajari materi Kedudukan Matahari, Bumi, dan Bulan, peserta didik sering menghadapi kesulitan dalam memahami konsep-konsep yang bersifat kompleks dan abstrak.
3. Media pembelajaran yang stagnan dan tidak inovatif mengakibatkan peserta didik merasa tidak tertarik, sehingga kualitas proses pembelajaran menjadi terpengaruh.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, tidak terlepas dari beberapa limitasi, yang akan diuraikan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran interaktif dikembangkan hanya dengan beberapa komponen, yakni materi ajar, gambar, video, evaluasi, dan kuis.
2. Ruang lingkup materi pada media pembelajaran interaktif ini hanya terfokus pada materi Kedudukan Matahari, Bumi, dan Bulan, dan tidak mencakup materi lainnya.

1.4 Rumusan Masalah

Dengan mempertimbangkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini akan mengkaji dua permasalahan utama, yakni:

1. Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPA materi Kedudukan Matahari, Bumi dan Bulan di SMP Negeri 1 Sukasada ?
2. Bagaimana tanggapan guru dan peserta didik terhadap penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk mata pelajaran IPA materi Kedudukan Matahari, Bumi dan Bulan di SMP Negeri 1 Sukasada ?

1.5 Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada permasalahan yang telah diidentifikasi, penelitian ini memiliki dua fokus utama, yaitu:

1. Membuat sebuah media pembelajaran interaktif sesuai dengan kebutuhan untuk pembelajaran IPA materi Kedudukan Matahari, Bumi dan Bulan di SMP Negeri 1 Sukasada.
2. Menganalisis tanggapan guru dan peserta didik mengenai penggunaan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk mata pelajaran IPA materi Kedudukan Matahari, Bumi dan Bulan di SMP Negeri 1 Sukasada.

1.6 Manfaat Penelitian

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam beberapa aspek, yakni:

1. Manfaat Teoritis

Studi ini diharapkan dapat memperluas teori pembelajaran dengan menunjukkan bagaimana media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas belajar dan meningkatkan kualitas pengajaran.

2. Manfaat Praktis

a) Bagi Tenaga Pendidik

Studi ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengembangkan metode pengajaran yang lebih inovatif dengan menggunakan media pembelajaran interaktif, sehingga dapat mengoptimalkan belajar peserta didik .

b) Bagi Peserta didik

Studi ini diharapkan dapat menawarkan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi peserta didik , sehingga dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar mereka.

c) Bagi Peneliti

Studi ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih interaktif, sehingga dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan menghasilkan penelitian yang lebih baik di masa depan.