

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan dalam dunia pendidikan saat ini sudah sangatlah pesat, apalagi ditambah dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih¹. Kemajuan teknologi dalam bidang pendidikan dapat dilihat melalui media pembelajaran yang semakin beragam baik berupa media konvensional maupun yang berbasis IT. Pendidikan dapat mencerminkan kecerdasan dan perkembangan serta kemajuan suatu bangsa. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukannya, masyarakat, bangsa dan negara². Dengan pendidikan, manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan ilmu teknologi yang semakin pesat, menuntut guru untuk lebih termotivasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, diantaranya penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan kemajuan teknologi. Media pembelajaran merupakan alat untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan

¹ Widyawati and Santi, "Eksperimentasi Model Pembelajaran Student Facilitator and Explaining (SEF) Terhadap Hasil Belajar Ditinjau Dari Kecerdasan Linguistik," *Aljabar* 7, no. 2 : (2016) 267-74.

² *Undang-Undang SISDIKNAS Nomor 20 Tahun 2003* (Jakarta: Sinar Grafika, 2014), hlm. 3.

dalam pembelajaran. Media juga dapat diartikan sebagai mediator yang mempunyai peran dan fungsi untuk mengatur hubungan yang efektif antara dua pihak utama dalam proses belajar dan mengajar yaitu antara guru dan peserta didik³.

Apabila dalam proses pembelajaran peserta didik mempunyai ketertarikan terhadap materi pelajaran dan didukung oleh guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menarik sehingga peserta didik menjadi tertarik untuk mempelajari materi maka keberhasilan kegiatan pembelajaran akan mudah tercapai. Salah satu cara agar proses pembelajaran menarik adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Hamalik pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik.⁴Fungsi media dalam kegiatan tersebut di samping sebagai penyaji dan stimulus informasi juga untuk meningkatkan keserasian dalam penerimaan informasi⁵

Multimedia interaktif (interactive multimedia) atau non linear multimedia adalah multimedia yang dapat menangani interaktif user, dimana user dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya, bertanya dan mendapat jawaban yang akan mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya. Artinya, multimedia membutuhkan keterlibatan aktif dari penggunanya.

³Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta:PT Raja Grafindo Persada, Cet 16, 2013), hlm. 3.

⁴ Azhar Arsyad, Op. Cit., h.19, mengutip Oemar Hamalik, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: Mandar Maju, 2005, hlm. 15.

⁵ M. Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Delia Citra Utama 2002), hlm . 13.

Penggunalah yang menentukan jalannya program sesuai bahasa pemrogramannya.⁶

Multimedia Pembelajaran Interaktif (MPI), memiliki fungsi edukatif, antara lain: (1) menyimpan bahan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan kapan saja diperlukan, (2) memberi informasi tentang berbagai referensi dan sumber-sumber serta alat-alat audio-visual yang tersedia, (3) memberi informasi tentang ruangan belajar, murid-murid dan tenaga pengajar, (4) memberi informasi tentang hasil belajar siswa, (5) menyarankan kegiatan-kegiatan belajar yang diperlukan oleh seorang siswa serta menilai kembali pekerjaan siswa pada waktunya serta memberi tugas-tugas baru untuk dikerjakan selanjutnya.⁷

Banyak jenis media yang dapat digunakan oleh guru untuk menunjang penyampaian materi pembelajaran. *Power Point* merupakan salah satu aplikasi yang paling banyak digunakan oleh orang-orang dalam mempresentasikan bahan ajar atau laporan, karya atau status mereka⁸. Beberapa hal yang menjadikan media ini sangat menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolahan teks, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai dengan kreativitas penggunanya⁹. Dengan menambahkan visual pada pemberian pelajaran, maka ingatan akan meningkat terkait materi yang dipelajari, selain itu waktu yang diperlukan untuk menyajikan sebuah konsep dapat berkurang hingga 40% ketika media visual digunakan untuk mendukung

⁶Ariesto Hadi Sutopo, *Multimedia Interaktif dengan Flash* (Yogyakarta: PT Graha Ilmu, 2003), hlm. 7.

⁷Kustiono, *Media Pembelajaran: Konsep, Nilai Edukatif, Klasifikasi, Praktek Pemanfaatannya dan Pengembangan* (Semarang: Unnes Press, 2010), hlm. 9.

⁸Azhar Arsyad, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Mandar Maju, 2005), hlm. 193.

⁹Dayanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Satu Nusa, 2012), hlm. 157.

presentasi lisan. Ketika pengajaran memiliki dimensi auditori dan visual, pesan yang diberikan akan menjadi lebih kuat berkat kedua sistem penyampaian itu¹⁰. Dengan menggunakan media pembelajaran *Power Point* peserta didik dapat dengan mudah untuk memahami setiap materi, sehingga proses pembelajaran juga dapat berjalan dengan baik, selain itu dengan menggunakan *Power Point* dan didesain dalam penyajian materi yang menarik dapat membuat peserta didik lebih tertarik untuk memperhatikan apa yang diajarkan oleh seorang guru.

Berdasarkan Observasi awal yang saya lakukan yaitu wawancara secara online via mesenger dengan 3 orang peserta didik kelas XI SMA Negeri 29 Maluku Tengah pada hari Senin, tanggal-20-04-2021, mengenai materi biologi yang sulit dipahami dan jawaban mereka semuanya sama yaitu kesulitan memahami materi Sistem saraf manusia, dan salah satu masalahnya yaitu cara penyampaian materi oleh guru yang masih cenderung menulis dan ceramah. Kemudian salah satu faktornya juga guru belum mampu mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik agar peserta didik mudah memahami serta tidak cepat bosan dengan materi yang diajarkan.

Sekolah SMA Negeri 29 Maluku Tengah masih belumbanyak yang menggunakan media *Power Point*. Ini dikarenakan adanya keterbatasan infokus maupun guru belum mampu untuk bagaimana mengembangkan media interaktif berbasis *Power Point*. Sehingga proses pembelajaran yang berlangsung pada sekolah tersebut masih cenderung menggunakan papan tulis dan ceramah. Dengan demikian saya tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "**Pengembangan**

¹⁰ Melvin L. Silberman, *Active Learning: 101 Cara Belajar Siswa Aktif*, penerjemah: Raisul Muttaqien (Bandung: Narasumber, 2013), hlm. 25.

Media *Power Point* Siswa Kelas XI Pada Materi Sistem Saraf Manusia di SMA Negeri 29 Maluku Tengah”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media *Power Point* siswa kelas XI pada materi sistem saraf manusia di SMA Negeri 29 Maluku Tengah?
2. Bagaimana keefektifan media *Power Point* siswa kelas XI pada materi sistem saraf manusia di SMA Negeri 29 Maluku Tengah?
3. Bagaimana kepraktisan media *Power Point* siswa kelas XI pada materi sistem saraf manusia di SMA Negeri 29 Maluku Tengah?

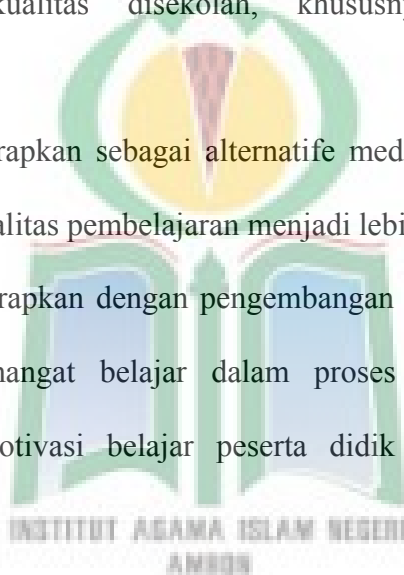
C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kelayakan media *Power Point* siswa kelas XI pada materi sistem saraf manusia di SMA Negeri 29 Maluku Tengah.
2. Untuk mengetahui keefektifan media *Power Point* siswa kelas XI di SMA Negeri 29 Maluku Tengah.
3. Untuk mengetahui kepraktisan media *Power Point* siswa kelas XI di SMA Negeri 29 Maluku Tengah.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dibidang teknologi pendidikan terutama dalam pengembangan media khususnya media *Power Point*.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi sekolah: Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam pengembangan media *Power Point* yang digunakan untuk meningkatkan kualitas disekolah, khususnya pada materi sistem sarafmanusia.
 - b. Bagi Guru: Diharapkan sebagai alternatif media pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih menarik dan *efektif*.
 - c. Bagi siswa: Diharapkan dengan pengembangan media *Power Point*, peserta didik dapat semangat belajar dalam proses pembelajaran serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada materi sistem saraf manusia.



E. Penjelasan Istilah

Untuk menghindari perbedaan makna, maka dijelaskan penjelasan istilah dalam penelitian ini, yaitu :

1. Pengembangan adalah suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan baik berupa proses, produk, dan rancangan.
2. Media *Power Point* adalah media yang di dalamnya termuat kombinasi berupa gambar dan animasi teks.

3. Materi Sistem saraf manusia adalah terdiri dari sel saraf (neuron) dan sel penyokong (neuroglia dan sel schawan). Kedua jenis sel tersebut demikian erat berkaitan dan terintegrasi satu sama lain sehingga bersama-sama berfungsi sebagai satu unit¹¹. Materi sistem saraf yang dimaksud disini adalah salah satu pokok bahasan untuk peserta didik SMA/MA kelas XI menurut kurikulum 2013 pada semester genap.



¹¹Arif Muttaqin, *Asuhan Keperawatan dengan Gangguan Sistem Persarafan*, (Jakarta : Salemba Medika, 2011), hlm. 3.