

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah proses yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu melalui pengajaran, pembelajaran, dan pengalaman (Nursalam & Supriyadi, 2020). Melalui pendidikan, seseorang dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk mencapai tujuan pribadi dan profesional. Sesuai yang tercantum dalam pasal 1 Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Pendidikan dan perkembangan teknologi memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi, terutama dalam era digital saat ini. Teknologi, terutama internet, telah membuka akses yang luas terhadap informasi, memungkinkan siswa dan pendidik untuk dengan mudah menemukan sumber belajar, artikel, video, dan materi pendidikan lainnya, Hal ini memungkinkan pembelajaran yang lebih mendalam dan beragam. Teknologi juga memungkinkan penggunaan media interaktif dalam pembelajaran, seperti simulasi dan permainan edukatif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menarik. Media pembelajaran adalah alat atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dari guru kepada siswa (Prasetyo, N, 2021).

Perubahan yang terjadi di berbagai aspek kehidupan menuntut proses pembelajaran yang tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga interaktif dan menarik salah satunya di bidang pendidikan yang saat ini menghadapi tantangan besar untuk mengikuti perkembangan teknologi yang begitu pesat. Proses pembelajaran dituntut untuk lebih interaktif, menarik, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Namun, pada kenyataannya, di banyak

sekolah pembelajaran masih didominasi penggunaan media yang terbatas, sehingga siswa kurang memiliki antusias untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar. Kondisi ini berpotensi menurunkan minat belajar dan pemahaman siswa, khususnya pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Di SMP YPKB Wangunreja, hasil observasi menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya mampu memfasilitasi kebutuhan belajar siswa secara optimal. Terutama pada materi Sistem tata surya, pembelajaran cenderung mengandalkan penjelasan verbal dan gambar statis sehingga siswa kesulitan memvisualisasikan bentuk, pergerakan, dan interaksi antar objek di luar angkasa. Padahal, integrasi teknologi ke dalam pembelajaran saat ini menjadi kebutuhan mendesak yang tidak dapat dihindari agar pendidikan tidak tertinggal oleh perkembangan zaman. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif salah satunya yaitu penggunaan media berbasis multimedia interaktif menawarkan solusi melalui kombinasi teks, gambar, animasi, video, dan kuis yang dapat menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan memudahkan pemahaman siswa. Hal ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Rozi, 2020) yang menyatakan bahwa integrasi teknologi dengan pendidikan sangat penting untuk menarik minat siswa. Media pembelajaran adalah alat bantu untuk mempermudah proses belajar mengajar (Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran interaktif memungkinkan interaksi aktif antara siswa dan materi pembelajaran. Hal ini menjadi salah satu inovasi yang mampu meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Media pembelajaran tidak hanya memberikan informasi secara satu arah, tetapi juga memungkinkan interaksi antara guru dan siswa, serta antar siswa itu sendiri. Sehingga media pembelajaran interaktif menjadi media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran (Novita & Harahap, 2020). Interaksi yang terjadi dalam media ini juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar, tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku dalam pembelajaran. Media pembelajaran interaktif dapat mengurangi suasana yang statis dan

menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif, dan menyenangkan. Selain itu, penggunaan alat bantu pembelajaran yang beragam dapat menciptakan variasi belajar sehingga tidak menimbulkan kebosanan pada siswa (Novita & Harahap, 2020). Pendekatan multimedia yang digunakan meliputi teks, gambar, audio, dan video membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami (Santoso & Lesmana, 2022). Selain itu, media pembelajaran interaktif dapat diakses kapan saja dan di mana saja, sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan ritme mereka sendiri.

Berdasarkan survei nasional Komdigi dan UNICEF, 98% anak dan remaja usia sekolah di Indonesia telah memiliki atau memiliki akses terhadap smartphone. Ini menunjukkan bahwa gadget telah menjadi bagian umum dari kehidupan siswa, yang menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari mereka. Kehadiran teknologi ini memberikan peluang besar untuk meningkatkan proses pembelajaran. Oleh karena itu, diharapkan agar siswa memanfaatkan gadget mereka tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk mengakses aplikasi media pembelajaran interaktif. Dengan menggunakan aplikasi tersebut, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan, serta meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Pemanfaatan gadget untuk tujuan edukatif diharapkan dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan menggali pengetahuan lebih dalam. Dengan meningkatnya penggunaan gadget di kalangan siswa, guru-guru diharapkan dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam materi pelajaran mereka. Saat ini, perkembangan teknologi tidak dapat diabaikan, dan penting bagi pendidik untuk mengikuti tren ini agar proses pembelajaran menjadi lebih relevan dan efektif. Dengan memanfaatkan berbagai alat dan sumber daya digital, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Hal ini tidak hanya akan membantu siswa dalam memahami materi dengan lebih baik, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi dunia yang semakin terhubung secara digital. SMP YPKB Wangunreja masih menghadapi kesulitan dalam memahami materi yang

disampaikan oleh guru salah satunya pada mata pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) kelas 7. Menyadari tantangan ini, para guru di sekolah tersebut sangat mengharapkan penggunaan media pembelajaran interaktif. Mereka percaya bahwa dengan mengintegrasikan teknologi dan aplikasi pembelajaran yang menarik, minat dan antusiasme belajar siswa akan meningkat. Media interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Dilatarbelakangi masalah yang terdapat di SMP YPKB Wangunreja tersebut. Penelitian ini berupaya untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan oleh siswa dan guru di SMP YPKB Wangunreja guna menunjang pembelajaran pada mata pelajaran IPA di kelas 7. Media ini dirancang untuk menyajikan materi pelajaran IPA dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan dengan menggunakan elemen visual, kuis, dan permainan edukatif yang dapat menarik perhatian siswa. Dengan adanya media pembelajaran interaktif, diharapkan siswa tidak hanya lebih mudah memahami konsep-konsep yang diajarkan, tetapi juga merasa lebih terlibat dalam proses belajar. Guru juga akan memiliki alat yang efektif untuk mendukung pengajaran mereka, sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis dan menyenangkan.

Urgensi penelitian ini terletak pada perlunya peningkatan kualitas pembelajaran IPA melalui pemanfaatan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Media pembelajaran berbasis multimedia interaktif diyakini mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah melalui penyajian visual dan fitur interaktif yang menarik. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini diharapkan tidak hanya mampu mengatasi keterbatasan media konvensional yang selama ini digunakan, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar, meningkatkan motivasi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran interaktif?
2. Bagaimana tingkat kelayakan dari media pembelajaran tersebut berdasarkan hasil evaluasi dari pengguna dan ahli?

1.3 Batasan Masalah

Berikut adalah batasan masalah untuk penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif di SMP YPKB Wangunreja agar penelitian dapat lebih terfokus dan terarah:

1. Penelitian ini akan difokuskan pada siswa SMP YPKB Wangunreja kelas 7.
2. Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan akan difokuskan pada materi pelajaran IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) kelas 7 yang menjadi tantangan bagi siswa.
3. Media yang akan dikembangkan adalah dalam bentuk aplikasi atau perangkat lunak interaktif yang dapat diakses oleh siswa menggunakan perangkat digital, seperti *smartphone* android atau komputer.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah didapatkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil pengembangan media pembelajaran interaktif.
2. Untuk mengevaluasi tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan hasil penilaian dari pengguna dan ahli.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat teoretis

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran interaktif di SMP YPKB Wangunreja adalah diharapkan dapat mendukung siswa untuk aktif

terlibat dalam proses belajar dengan membangun pengetahuan melalui pengalaman interaktif. Selain itu juga memperkaya pemahaman mengenai teori motivasi belajar, dengan menunjukkan bagaimana media interaktif dapat meningkatkan minat dan antusiasme belajar siswa.

1.5.2 Secara praktik

Penelitian ini menawarkan manfaat yang jelas bagi siswa dan guru. Bagi siswa, media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan keterlibatan dan minat mereka dalam belajar, sehingga pemahaman materi menjadi lebih baik dan menyenangkan. Siswa juga berkesempatan untuk mengembangkan keterampilan digital yang penting di era modern. Bagi guru, penelitian ini memberikan panduan yang jelas untuk mengimplementasikan media pembelajaran interaktif, meningkatkan kualitas pengajaran, dan menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis. Dengan memahami kebutuhan siswa, guru dapat menyesuaikan metode pengajaran sehingga lebih relevan dan efektif. Selain itu, hasil penelitian dapat digunakan untuk evaluasi dan umpan balik konstruktif, mendukung perbaikan berkelanjutan dalam proses pembelajaran.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk menunjang proses pembelajaran IPA pada siswa kelas 7 SMP YPKB Wangunreja. Adapun secara lebih spesifik ruang lingkup penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Cakupan Materi

Materi yang dikembangkan dalam aplikasi media pembelajaran ini terbatas pada pokok bahasan sistem tata surya, yang mencakup pengenalan materi tata surya, ciri-ciri planet, orbit dan rotasi, serta fenomena-fenomena yang terjadi dalam tata surya, sesuai dengan materi mata pelajaran IPA kelas 7.

2. Target Pengguna

Aplikasi media pembelajaran ini khusus ditujukan untuk siswa kelas 7 di SMP YPKB Wangunreja, yang menjadi pengguna utama dari aplikasi media pembelajaran ini. Kemudian, proses evaluasi melibatkan guru di SMP YPKB Wangunreja yang ahli dalam dibidangnya sebagai ahli materi dan media.

3. Jenis media yang dikembangkan

Media pembelajaran yang dikembangkan berupa aplikasi pembelajaran interaktif berbasis Android. Aplikasi ini memuat beberapa fitur utama, diantaranya yaitu halaman materi dalam bentuk teks video, fitur kuis yang digunakan sebagai sarana evaluasi siswa.

4. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

5. Aspek Evaluasi Media

Evaluasi kelayakan media dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu validasi oleh ahli menggunakan instrumen LORI (*Learning Object Review Instrument*) sedangkan uji pengguna akhir dilakukan oleh siswa menggunakan SUS (*System Usability Scale*).

6. Output Penelitian

Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi media pembelajaran yang sudah layak pakai dan dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan pembelajaran di kelas.