

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran di abad 21 dikenal sebagai era globalisasi dan teknologi informasi-komunikasi (*information & communication technology*). Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat menawarkan berbagai kemudahan baru dalam pembelajaran sehingga menyebabkan terjadinya pergeseran orientasi belajar dari *outside-guided* menjadi *self-guided* dan *knowledge-as-possession* menjadi *knowledge-as-construction* (Kemendikbud,2017).

Teknologi ini ternyata turut pula memainkan peran penting dalam memperbarui konsepsi pembenaran yang semula fokus pembelajaran semata-mata sebagai suatu penyajian berbagai macam pengetahuan menjadi pembelajaran sebagai suatu bimbingan agar mampu melakukan eksplorasi social budaya yang kaya akan pengetahuan. Pembelajaran merupakan proses terjadinya interaksi antara peserta didik dengan sumber belajar, namun proses pembelajaran yang berlangsung kenyataannya sebagian besar masih berpusat pada pengajar, dimana proses pembelajaran yang berkualitas idealnya adalah pembelajaran yang dapat membantu dan memfasilitasi pembelajar untuk mengembangkan potensi dirinya secara optimal, serta mampu mencapai tujuan yang ditetapkan secara efektif, dengan berorientasi pada minat, kebutuhan, dan kemampuan pembelajar (Kemendikbud,2017).

Penulis memilih *powerpoint* sebagai program untuk mengembangkan media ini dengan alasan program *powerpoint* sudah sangat akrab dengan dunia

pendidikan, sehingga para pendidik tidak kesulitan apabila hendak mengembangkan lebih lanjut atau menerapkannya pada materi lain. *Powerpoint* biasanya digunakan dalam sebuah presentasi, akan tetapi program ini memiliki fasilitas-fasilitas untuk membuat multimedia pembelajaran interaktif. Pengembang dapat memasukkan teks, suara, gambar bahkan video sekaligus. Slide atau halaman pada *powerpoint* dirancang khusus dengan dilengkapi tombol-tombol yang akan melibatkan pengguna dalam pengoperasian *powerpoint*. Format presentasi dalam *powerpoint* juga dapat dihilangkan agar interaksi pengguna dengan media pembelajaran lebih terlihat. Pengguna dapat memilih menu apa saja untuk proses selanjutnya dan menerima respon dari soal-soal yang dikerjakan. Pengguna juga dapat mengulang-ulang materi dan soal sesuai kehendaknya apabila merasa belum paham. Siswa-siswa dengan beragam kemampuan yang berbeda akan sangat tertolong dengan adanya multimedia interaktif ini. Mereka dapat menggunakannya sesuai dengan tingkat pemahaman masing-masing, pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga prestasi belajar siswa akan meningkat.

Prinsip interaktif mengandung makna bahwa mengajar bukan hanya sekedar menyampaikan pengetahuan dari guru ke siswa, akan tetapi mengajar dianggap sebagai proses mengatur lingkungan yang dapat merangsang siswa untuk belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran adalah proses interaksi baik antara guru dan siswa, antara siswa dan siswa, maupun antara siswa dengan lingkungannya. Melalui proses interaksi, memungkinkan kemampuan siswa akan berkembang baik mental maupun intelektual.

Pemanfaatan media pembelajaran merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membelajarkan siswa sehingga pada akhirnya lembaga pendidikan akan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas. Melihat keterbatasan yang melekat pada media konvensional, maka sudah saatnya media konvensional ditingkatkan kualitasnya atau bahkan diganti dengan mengembangkan suatu media pembelajaran yang lebih inovatif sekaligus interaktif, diantaranya adalah media pembelajaran yang dirancang dengan menggunakan bantuan komputer.

Media pembelajaran interaktif adalah selain mendengarkan materi yang dijelaskan, siswa tidak dituntut untuk berinteraksi secara langsung selama kegiatan pembelajaran. Interaksi dirancang untuk membantu siswa mengembangkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan keterampilan mereka pada saat yang bersamaan. Proses pembelajaran interaktif mendorong siswa untuk bertanya, menjawab, dan mengungkapkan pendapatnya.

Media pembelajaran *powerpoint* interaktif merupakan suatu media yang tergolong dalam media pembelajaran bentuk elektronik, karena produk aplikasi android tersebut dijalankan pada *smartphone* dan gadget bersistem operasi android, yang mana *smartphone* dan gadget tersebut termasuk salah satu teknologi komunikasi. Atas dasar tersebutlah media pembelajaran berbasis aplikasi android dikatakan sebagai media elektronik.

Dengan adanya media pembelajaran, guru akan semakin berkembang dalam penyampaian pembelajaran yang modern. Siswa juga akan lebih bersemangat dalam menerima materi pembelajaran yang tidak membosankan. Namun, dibalik dampak positif yang ada pasti terdapat dampak negatif yang akan

timbul ketika pemakaian *smartphone* diluar kegiatan seorang pelajar. Sehingga para guru dan orang tua lah yang seharusnya mengawasi dalam penggunaan *smartphone* agar tidak terjerumus ke dalam hal-hal yang merugikan.

Literasi digital dapat diartikan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga seseorang dapat menemukan dan memilih informasi, berfikir kritis, berkeaktifitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap memperhatikan keamanan elektronik serta konteks social-budaya yang berkembang” (Hague dan Payton 2010). Pada konteks pendidikan, literasi digital yang baik juga berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang mengenai materi pelajaran tertentu dengan mendorong rasa ingin tahu dan kreativitas yang dimiliki peserta didik. Maka dari itu literasi digital sangat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran untuk mencari referensi ilmiah yang dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dalam menerapkan literasi digital yang baik. Penggunaan Media pembelajaran interaktif seperti *powerpoint* interaktif merupakan bagian dari literasi digital.

Menurut (Kemendikbud,2017) Literasi digital mengharuskan setiap individu dapat memproses berbagai informasi, dapat memahami pesan dan berkomunikasi secara efektif dengan orang lain dalam berbagai bentuk. Dalam hal ini, bentuk yang dimaksud termasuk menciptakan, mengkolaborasi, mengkomunikasikan, dan bekerja sesuai dengan aturan etika, dan dapat memahami kapan atau bagaimana teknologi harus digunakan agar efektif untuk mencapai tujuannya. Termasuk juga kesadaran dan berfikir kritis terhadap berbagai dampak positif dan negatif yang memungkinkan terjadi akibat

penggunaan teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Upaya memperkuat Literasi Digital siswa salah satunya menggunakan media pembelajaran interaktif berupa *powerpoint* interaktif.

Hasil belajar dapat diartikan perubahan tingkah laku ke arah yang lebih baik secara keseluruhan bukan hanya pada satu kemampuan saja. Sedangkan menurut Bloom dalam (Suprijono,2009) menjelaskan hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan uraian tersebut hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil akhir dari proses belajar peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dapat dilihat dengan cara melakukan evaluasi pada akhir pembelajaran dengan tujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Di sekolah SMA Kota Ternate sekarang ini telah menggunakan *smartphone* sebagai media pembelajaran, namun belum ada penelitian terkait penggunaan Media Interaktif *Powerpoint* sehingga penelitian ini perlu dilakukan untuk mengkaji hasil belajar kognitif biologi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka rumusan masalahnya yaitu :

1. Apakah Media Pembelajaran Biologi Materi Keanekaragaman Hayati menggunakan Media Interaktif *Powerpoint* layak digunakan dalam pembelajaran Biologi?
2. Bagaimana hasil belajar Kognitif Biologi setelah diterapkan Media Pembelajaran Interaktif *Powerpoint*?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini yaitu:

1. Mendesain Media Pembelajaran Biologi Materi Keanekaragaman Hayati menggunakan Media Interaktif *Powerpoint*.
2. Mendeskripsikan Hasil Belajar Kognitif Biologi menggunakan Media Interaktif *Powerpoint*.

D. Manfaat Penelitian

Mengacu pada tujuan penelitian di atas, maka akan didapatkan manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini. Manfaat tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil Penelitian ini diharapkan memberikan informasi dan gambaran tentang penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Media *Powerpoint*, yang menjadi tolak ukur bagi lembaga pendidikan (SMP,SMA/MK) untuk bagaimana mengoptimalkan pembelajaran siswa terutama dalam memilih media pembelajaran yang selaras dengan kemajuan teknologi yang ada, guna mencapai cita-cita dan kemajuan lembaga pendidikan itu sendiri.
- b. Menjadikan hasil penelitian ini sebaga bahan media alternatif pembelajaran untuk tenaga pengajar atau guru.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat untuk Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengetahuan, keterampilan dan pengalaman penulis dalam melaksanakan

penelitian penggunaan Media Interaktif *Powerpoint* terhadap keterampilan Literasi Digital.

b. Manfaat untuk Peserta didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pembelajaran yang sesuai dan menarik bagi peserta didik. Mengembangkan pengalaman, keterampilan dan pengetahuan peserta didik dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan literasi digital dengan menggunakan Media Interaktif *Powerpoint*

c. Manfaat untuk Pendidik

Untuk pendidik, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan ketika ada permasalahan yang menyangkut motivasi peserta didik dalam belajar dan juga bisa dijadikan referensi ketika pembelajaran tidak efektif.

E. Definisi Operasional

Dalam usaha menyamakan sebuah persepsi terhadap variabel yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya definisi operasional untuk menghindari kekeliruan, yang digunakan yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis Media Interaktif *Powerpoint* pada mata pelajaran Biologi Materi Keanekaragaman Hayati adalah suatu kegiatan menyusun, mendesain, dan menguji keefektifan media pembelajaran.
2. Pembelajaran berbantu Media Interaktif *Powerpoint* yaitu untuk memudahkan siswa-siswi memanfaatkan sumber belajar, guru mempunyai tanggung jawab membantu peserta belajar lebih mudah, lebih lancar, lebih terarah. Oleh sebab itu guru dituntut untuk memiliki kemampuan khusus yang berhubungan dengan pemanfaatan media sebagai sumber belajar.

3. Pembelajaran kognitif adalah gaya belajar aktif yang berfokus pada membantu siswa mempelajari cara memaksimalkan potensi otak mereka. Ini memudahkan guru untuk menghubungkan informasi baru dengan ide-ide yang ada sehingga memperdalam memori dan kapasitas retensi guru.
4. Teori belajar kognitif /pengetahuan adalah teori belajar yang mementingkan proses belajar dari pada hasilnya. Teori ini menyatakan bahwa pada proses belajar, seseorang tidak hanya cenderung pada hubungan antara stimulus dan respon, melainkan juga bagaimana perilaku seseorang dalam mencapai tujuan belajarnya.
5. Pendekatan kognitif merupakan suatu istilah yang menyatakan bahwa melalui tingkah lakulah seorang individu akan mengalami proses mental yang nantinya bisa meningkatkan kemampuan menilai, membandingkan, atau menanggapi stimulus sebelum terjadinya reaksi.
6. Pendekatan ini memberikan penekanan terhadap isi pikiran manusia agar manusia tersebut mendapatkan pengalaman, pemahaman, standar moral, dan sebagainya.
7. Sebagai media pembelajaran dievaluasi menggunakan kriteria untuk mengukur kualitas media pembelajaran yang baik, meliputi: kualitas materi, kualitas pemograman dan kualitas penyajian.