

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hasil dari perkembangan kebudayaan manusia dalam meningkatkan mutu peradaban. Dengan pendidikan, diharapkan manusia dapat terus mengembangkan potensi mereka sebagai makhluk paling sempurna di Bumi. Manusia sudah dianugerahi Tuhan berupa akal dan pikiran yang dapat dipergunakan dalam berbagai kegiatan di kehidupan sehari-hari.

Dalam kehidupan berbangsa, pendidikan memegang peranan penting dalam mengembangkan sumber daya manusia unggul yang nantinya dapat membuat fondasi kebangsaan menjadi kokoh serta disegani oleh bangsa-bangsa lain. Pendidikan merupakan program strategis jangka panjang yang pada penyelenggaraannya harus mampu menjawab kebutuhan serta tantangan secara nasional. Bagi Indonesia, pendidikan sudah diatur dasar hukumnya dalam berbagai pasal undang-undang, seperti pada Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 yang menyatakan definisi pendidikan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.”¹

Dari pasal tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa dalam usaha pendidikan butuh perencanaan supaya informasi yang diberikan kepada peserta didik dapat diterima serta potensi dalam diri mereka dapat berkembang melalui proses pembelajaran yang aktif. Salah satu strategi dalam perencanaan pendidikan adalah merancang kurikulum pendidikan. Kurikulum adalah perangkat pengalaman belajar yang akan didapat oleh peserta didik selama ia mengikuti suatu proses pendidikan. Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu²

Kurikulum dirancang untuk dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Dalam rancangan tersebut diperlukan beberapa komponen seperti tujuan, metode, bahan ajar, media, dan sebagainya. Dari tahun ke tahun, kurikulum selalu mengalami perubahan dengan maksud agar sesuai dengan zaman dan tantangan yang harus dihadapi. Kurikulum bagaikan buku pedoman bagi para pengajar dalam mengimplementasikan

¹ Indonesia (1). *Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. UU No. 20 Tahun 2003. Pasal 1 Ayat 1.

² Ibid, Pasal 1 Ayat 19.

kegiatan pembelajaran kepada peserta didik. Karena kurikulum merupakan sebuah cara yang dipilih untuk memantapkan model pembelajaran, tentunya cara yang disebutkan harus punya landasan yang sesuai dengan kepribadian suatu budaya. Contohnya dalam konteks Indonesia, kurikulum harus memperhatikan kebutuhan mendasar dari masyarakat yang akan mengkonsumsi pendidikan sesuai amanat UUD 1945.

Sejak Februari 2022 Indonesia mengadopsi Kurikulum Merdeka, dimulai dengan adanya Surat Keputusan Nomor 044/H/KR/2022 sebagai pembaharuan dari Kurikulum 2013 dengan fase transisi menggunakan Kurikulum Darurat karena situasi COVID-19. Namun penerapan kurikulum baru ini bergantung pada kesiapan masing-masing sekolah, sehingga pemerintah masih memberlakukan masa transisi dengan menyediakan opsi tiga kurikulum yang ada (K13, Darurat, dan Merdeka) dengan mengeluarkan Permendikbudristek No. 56 Tahun 2022 yang memuat pedoman penerapan kurikulum dalam rangka pemulihan pembelajaran dengan tiga opsi kurikulum yang dapat digunakan di satuan pendidikan. Di tahun ajaran 2022/2023, menurut data Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi baru ada 142.000 sekolah berbagai jenjang yang menerapkan Kurikulum Merdeka, yang artinya masih banyak sekolah yang menggunakan kurikulum lain.

Salah satu kurikulum lain yang masih digunakan oleh sebagian sekolah adalah Kurikulum 2013 Revisi. Kurikulum ini

mengintegrasikan beberapa hal seperti PPK (Penguatan Pendidikan Karakter) di dalam pembelajaran karakter peserta didik. gerakan literasi sekolah, keterampilan 4C (*Creative, Critical thinking, Communicative dan Collaborative*), serta kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*) yang kesemua hal itu bahkan juga diterapkan di Kurikulum Merdeka, hanya saja dengan tambahan pengembangan profil pelajar Pancasila pada peserta didik.

Namun, diperlukan juga kreativitas pengajar; dalam hal ini guru di kelas agar penerapan konsep kurikulum tersebut berjalan dengan baik, dan disitulah titik utama problematika yang masih terjadi saat ini. Para guru masih kurang dalam menyajikan strategi pembelajaran yang kreatif, salah satunya yakni masih minimnya pemanfaatan media pembelajaran. Media pembelajaran memegang penting dalam kurikulum yang mana menekankan pola pendidikan kepada proses melalui pendekatan tematik integratif serta dapat memungkinkan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student centered*) dan diharapkan mereka mampu bereksplorasi dan menggali berbagai macam potensi yang ada pada diri sendiri. Media pembelajaran didesain untuk memicu peserta didik agar dapat bebas melakukan observasi, berdiskusi, menalar dan mempresentasikan apa yang mereka peroleh atau mereka ketahui setelah menerima materi pembelajaran. Sementara guru sebagai pengajar dapat diposisikan sebagai fasilitator belajar yang tugasnya selain mengajarkan, juga

membimbing dan memotivasi siswa untuk aktif dalam pembelajaran termasuk dalam penggunaan media pembelajaran.

Madrasah Tsanawiyah Negeri (MTsN) 12 Jakarta adalah salah satu dari sekian sekolah yang belum menerapkan Kurikulum Merdeka di lingkungan belajarnya. Peneliti melakukan wawancara kepada Kepala Sekolah yang menyatakan bahwa sekolah ini masih menggunakan Kurikulum 2013 Revisi 2017 dan baru akan mulai menerapkan Kurikulum Merdeka pada tahun ajaran depan (2023/2024). Dari hasil yang diterima, peneliti menemukan bahwa para guru disana masih mengandalkan Slide *PowerPoint* (PPT) sebagai media tambahan untuk belajar siswa saat di kelas.

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah Indonesia, termasuk MTsN 12 Jakarta ini adalah Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Mata pelajaran ini merupakan integrasi dari tiga disiplin ilmu yakni biologi, fisika, dan kimia. Menurut undang – undang, kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat Ilmu Pengetahuan Alam³, untuk itu mata pelajaran ini diajarkan dari tingkat dasar menengah hingga tingkat menengah atas.

IPA pada hakikatnya meliputi empat unsur utama yaitu: (1) sikap: rasa ingin tahu tentang benda, fenomena alam, makhluk hidup, serta hubungan sebab akibat yang menimbulkan masalah baru yang dapat dipecahkan melalui prosedur yang benar; IPA bersifat *open ended*; (2) proses: prosedur pemecahan masalah

³ Indonesia (1). *Undang-Undang Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. UU No. 20 Tahun 2003., Pasal 37 Ayat 1.

melalui metode ilmiah; metode ilmiah meliputi penyusunan hipotesis, perancangan eksperimen atau percobaan, evaluasi, pengukuran, dan penarikan kesimpulan; (3) produk: berupa fakta, prinsip, teori, dan hukum; dan (4) aplikasi: penerapan metode ilmiah dan konsep IPA dalam kehidupan sehari-hari. Peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama di dalam pikirannya, dan merevisinya apabila aturan-aturan itu tidak lagi sesuai. Mata pelajaran ini diharapkan dapat menjadi wadah bagi peserta didik untuk mempelajari diri sendiri dan alam sekitar. Dari deskripsi tersebut dapat diketahui bahwa mata pelajaran ini akan optimal jika menggunakan sesuatu yang konkret yang dapat dilihat dan dirasakan langsung oleh peserta didik.

Sistem Tata Surya merupakan materi yang dipelajari pada mata pelajaran IPA SMP/MTs/Sederajat kelas VII di semester genap. Dalam materi ini menjelaskan mengenai apa yang dimaksud dengan Tata Surya, dimulai dari penjelasan Matahari sebagai pusat Tata Surya, planet-planet yang mengorbitnya, serta benda-benda langit lainnya yang juga menjadi penyusun dari sistem Tata Surya. Seperti materi IPA lainnya, Sistem Tata Surya didominasi oleh visualisasi dari tiap topik, maka dari itu akan lebih mudah dimengerti jika menggunakan media pembelajaran visual yang bisa dimanfaatkan oleh siswa.

Peneliti melakukan kegiatan tes kemampuan awal (*Pre Test*) di kelas 7-3 dan hasilnya didapatkan nilai rata-rata hanya mencapai 6,55. Saat itu peneliti memakai satu jam pelajaran pertama dari total dua jam pelajaran yang disediakan untuk melakukan tes setelah mendapatkan izin dari guru mata pelajaran IPA kelas VII, sedangkan satu jam terakhir digunakan oleh guru untuk mengajar materi dengan menggunakan media pembelajaran Slide *PowerPoint* (PPT) yang ditayangkan menggunakan proyektor dari laptop guru yang mana peneliti memanfaatkan momen tersebut sebagai observasi kelas. Dari hasil observasi tersebut, peneliti menilai bahwa pemanfaatan media tersebut tidak efektif dalam kegiatan pembelajaran, dengan beberapa indikator seperti isi dari Slide PPT tersebut cenderung naratif atau didominasi oleh tulisan, dan membuat proses pembelajaran bersifat satu arah karena peserta didik hanya diminta untuk membaca materi yang ada di Slide PPT tersebut sehingga tidak terjadi interaksi antara guru, media, dan peserta didik.

Masalah belajar yang terjadi pada pembelajaran IPA materi sistem Tata Surya kelas VII MTs Negeri 12 Jakarta ini merupakan sesuatu yang harus dijadikan peluang bagi Teknolog Pendidikan untuk menganalisa dan memberikan jalan keluar dari masalah tersebut. Seorang Teknolog pendidikan adalah mereka yang dapat berperan dalam merancang dan memfasilitasi belajar sedemikian rupa sehingga kegiatan belajar lebih efektif, efisien serta meningkatkan motivasi para peserta didik untuk belajar dan dapat

meningkatkan kinerja aktivitas belajar. Cara yang digunakan oleh teknolog pendidikan dalam menjalankan tugasnya yakni melalui penciptaan, pemanfaatan, dan pengelolaan teknologi dan sumber-sumber belajar yang tepat guna sesuai dengan definisi dari AECT tahun 2004 yang berbunyi: “Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktek etis memfasilitasi belajar dan meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan dan mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat.”⁴

Dalam teknologi pendidikan terdapat pembagian lima kawasan yang mencakup desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, dan penilaian. Pada penelitian ini, peneliti akan mengambil kawasan pemanfaatan sebagai dasar penelitian. Pemanfaatan secara harfiah adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Namun tidak terbatas sampai disitu, pemanfaatan juga berarti kegiatan terkait dengan pemilihan strategi pembelajaran, bahan dan peralatan media untuk menciptakan suasana pembelajaran yang efektif. Cakupan dari kawasan ini terdiri dari pemanfaatan media, difusi inovasi, implementasi dan pelembagaan, serta kebijakan dan regulasi. Oleh karena itu, peneliti memilih kawasan ini dalam rangka mencoba mengatasi permasalahan yang terjadi di kelas dengan cara memanfaatkan media pembelajaran yang tersedia.

⁴ AECT. (2004). *Definisi Teknologi Pendidikan: Satuan Tugas Definisi dan Terminologi AECT Seri Pustaka Teknologi pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Media pembelajaran membantu dunia pendidikan dalam mengonstruksi keilmuan di berbagai lembaga penyelenggara pendidikan. Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi saat ini juga membantu media pembelajaran dalam berinovasi agar semakin mudah diakses. Media pembelajaran terdiri dari berbagai macam jenis, hal tersebut membuat diperlukannya pemilihan media pembelajaran yang tepat yang disesuaikan dengan keadaan di lapangan agar penggunaannya dapat dengan mudah mencapai tujuan belajar.

Dari latar belakang masalah diatas, peneliti bermaksud untuk memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPA materi sistem Tata Surya di kelas VII MTsN 12 Jakarta. Media pembelajaran ini berbasis *Articulate Storyline* yang telah peneliti kembangkan sebelumnya. Alasan peneliti melakukan penelitian ini dikarenakan media pembelajaran interaktif ini dapat memperbaiki proses pembelajarana yang ada di kelas; seperti terdapatnya unsur gabungan antara gambar, audio, dan tulisan. Serta yang keunggulan khasnya adalah dapat terciptanya proses pembelajaran dua arah dan interaktif antara guru, media, dan peserta didik. Media pembelajaran ini dapat dibagikan secara daring (*Online*), berformat .html yang mana saat ini menjadi format

yang umum digunakan di peramban (*Browser*) berbagai jenis gawai, serta berukuran lebih kecil. Selain itu dari segi isi, media pembelajaran interaktif ini memiliki keunggulan dalam segi *template design* yang lebih variatif serta berbagai macam jenis kuis dan *gamified* (kuis berbasis permainan).

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang dirumuskan peneliti pada kelas VII di MTs Negeri 12 Jakarta berdasarkan pemaparan latar belakang adalah sebagai berikut:

1. Guru sudah mencoba menggunakan media pembelajaran yakni Slide *PowerPoint* (PPT), namun sayangnya pemanfaatan tersebut tidak maksimal karena adanya berbagai kendala.
2. Siswa merasa kurang paham saat mempelajari mata pelajaran IPA materi Sistem Tata Surya karena proses kegiatan pembelajaran hanya satu arah.
3. Siswa merasa mereka butuh keterlibatan secara menyeluruh dalam kegiatan pembelajaran ini, utamanya dalam materi Sistem Tata Surya.
4. Efektivitas dari penggunaan media pembelajaran yang sudah dilakukan tidak mencapai tujuan. Untuk itu dibutuhkan media pembelajaran jenis lain, dalam hal ini peneliti akan memanfaatkan media pembelajaran interaktif untuk diuji efektivitasnya.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah dijabarkan, peneliti akan membatasi masalah yang dijadikan objek penelitian agar tetap fokus terhadap pemanfaatan media yang sudah direncanakan. Batasan masalah tersebut berupa:

1. Produk media pembelajaran interaktif yang dimanfaatkan ini dibuat oleh peneliti sendiri dan hanya untuk mata pelajaran IPA materi sistem Tata Surya kelas VII di MTs Negeri 12 Jakarta.
2. Objek pemanfaatan terbatas pada penggunaan media pembelajaran interaktif mata pelajaran IPA materi sistem Tata Surya untuk kegiatan pembelajaran di kelas VII MTs Negeri 12 Jakarta,
3. Validasi nilai terhadap media pembelajaran interaktif ini dilakukan setelah melakukan uji pemanfaatan media pembelajaran di kelas.

D. Rumusan Masalah

Peneliti membuat beberapa rumusan masalah dari latar belakang di atas, yaitu: Apakah pemanfaatan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan efektivitas belajar pada peserta didik saat mempelajari mata pelajaran IPA materi sistem Tata Surya di kelas VII MTs Negeri 12 Jakarta?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai tingkat efektivitas dari media

pembelajaran interaktif untuk mata pelajaran IPA kelas VII materi Sistem Tata Surya untuk mata pelajaran IPA di MTs Negeri 12 Jakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Sebagai tambahan referensi dalam penelitian pemanfaatan media khususnya media pembelajaran interaktif untuk mengembangkan ilmu pengetahuan.

2. Manfaat Praktis

- a. Sebagai pengaplikasian ilmu Teknologi Pendidikan dari bidang pemanfaatan kepada dunia pendidikan
- b. Sebagai masukan kepada pihak sekolah sebagai lembaga pendidikan dalam meningkatkan kinerja belajar peserta didik saat kegiatan pembelajaran berlangsung.
- c. Sebagai wadah masukan kepada peneliti dalam merancang media pembelajaran ini agar dapat diperbaiki dan ditingkatkan kualitasnya di masa yang akan datang.