

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Kehidupan manusia mengalami perubahan seiring berkembangnya zaman, begitu juga perubahan pada bidang ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi. Di era modern seperti sekarang, teknologi sebagai kebutuhan utama bagi setiap individu. Dari orang tua, anak muda, pekerja hingga pengangguran juga menggunakan teknologi dalam berbagai aspek kehidupannya. Akibat dari perkembangan teknologi itu menuntut dunia pendidikan tetap senantiasa membiasakan teknologi terhadap usaha dalam tingkatan kualitas mutu serta kuantitas pembelajaran. Upaya meningkatkan mutu pendidikan tersebut salah satunya dengan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran, dengan cara memfasilitasi kebutuhan peserta didik guna mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotornya.

Guru sebagai pengajar, idealnya harus mampu mengelola proses pembelajaran yang dapat memotivasi siswa, kreatif dan selalu berinovasi dalam menyediakan bahan dan media belajar bagi siswa¹. Salah satu masalah yang dihadapi para pendidik saat ini

¹ P. U. Suseno, dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Video Interaktif berbasis Multimedia" Jambura Journal of Mathematics Education tahun 2020, hlm.59

adalah kurangnya kreativitas untuk mengembangkan media untuk kegiatan pembelajaran. Suasana belajar yang menarik dan menyenangkan tentunya harus diciptakan oleh guru di dalam kelas, sehingga akan meningkatkan memotivasi dan semangat siswa untuk mempelajari materi yang sedang dibahas dengan baik ².

Pada umumnya anak di usia remaja yang berada pada tingkat sekolah menengah pertama sedang mengalami aspek perkembangan kognitif yang beralih antara tahap berpikir operasional konkrit ke operasional formal.³ Artinya seorang anak belum bisa berpikir abstrak secara keseluruhan. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang proses perkembangan kognitif anak di usia awal sekolah menengah pertama.

Peneliti melakukan wawancara tidak terstruktur dengan lima siswa kelas 8 di SMP Sunan Bonang tentang pengalaman belajar mereka pada mata pelajaran IPS. Berdasarkan hasil wawancara dapat disimpulkan kalau pembelajaran di sekolah masih dirasakan membosankan oleh sebagian besar siswa karena metode yang digunakan cenderung monoton, seperti ceramah dan menyalin dari

² Yulia Novera, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMPN 3 Kecamatan Pangkalan" *Journal of Educational Studies* tahun 2019, hlm.122

³ D. A. Bujuri, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar," *Literasi*, vol. 9, no. 1, pp. 37–50, 2018.

papan tulis. Penggunaan media pembelajaran interaktif seperti video, gambar, atau proyektor masih sangat terbatas dan hanya digunakan oleh beberapa guru atau dalam kondisi tertentu. Sayangnya, keterbatasan fasilitas dan kurangnya kebiasaan guru dalam menggunakan media menjadi kendala utama. Para siswa menyampaikan bahwa pemanfaatan media pembelajaran di sekolah masih terbatas dan hanya digunakan pada beberapa mata pelajaran saja. Mereka menyatakan bahwa penggunaan media yang bervariasi dapat membantu memahami materi dengan lebih mudah dibandingkan hanya membaca buku LKS yang cenderung sulit dicerna. Namun, mereka juga mengeluhkan bahwa media yang tidak menarik justru membuat mereka bosan dan tidak fokus.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan pihak sekolah yaitu Ibu Nungki sebagai staf sekolah dan Ibu Novi sebagai guru mata pelajaran IPS. Ibu Nungki menjelaskan bahwa pembelajaran di sekolah masih dominan menggunakan metode ceramah dan buku LKS, serta bersifat teacher-centered. Penggunaan media seperti proyektor masih jarang dilakukan karena guru terbiasa dengan metode konvensional, minimnya pelatihan, dan keterbatasan fasilitas. Hal ini diperkuat oleh pernyataan Ibu Novi yang mengakui bahwa media pembelajaran yang tersedia belum dimanfaatkan secara efektif oleh guru, selain itu kurangnya kemampuan dalam membuat media yang menarik serta informatif menjadi salah satu

alasan kebanyakan guru tidak memanfaatkan media yang ada, karena mereka menganggap hasil belajar yang didapatkan sama seperti menggunakan metode ceramah.

Melalui hasil observasi di SMP Sunan Bonang, peneliti menemukan bahwa proses pembelajaran masih kurang melibatkan media pembelajaran, dan siswa cenderung pasif dalam kegiatan belajar. Minimnya fasilitas seperti proyektor dan perangkat pendukung lainnya menjadi faktor utama rendahnya pemanfaatan media oleh guru. Situasi ini menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi dalam penggunaan media pembelajaran agar proses belajar menjadi lebih interaktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan partisipasi serta pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan media juga membuat guru pada pembelajaran tersebut menciptakan strategi dan inovasi baru atau modifikasi dari strategi mengajar yang sudah ada sehingga nantinya akan menghasilkan bentuk baru⁴. Selain itu penggunaan media juga dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih kondusif dan terjadi proses umpan balik dari peserta didik.

⁴ NgainunNaim, "*Menjadi Guru Kreatif*" Yogyakarta:PustakaPelajar, 2009, hlm.142

Pengalaman tersebut dibutuhkan oleh peserta didik untuk membentuk karakter mereka menjadi lebih aktif dalam menyampaikan pendapat, khususnya untuk peserta didik yang berada pada jenjang sekolah menengah pertama.

Pembelajaran mata pelajaran IPS di tingkat SMP seringkali menghadapi tantangan dalam penyampaian materi yang dianggap abstrak dan membosankan oleh peserta didik. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran IPS. Dengan penggunaan media pembelajaran diharapkan nantinya para peserta didik di SMP Sunan Bonang mampu untuk bersaing dengan siswa di sekolah lain. Kurangnya kompetensi dan proses belajar yang kurang aktif membuat mereka sulit untuk bersaing dengan siswa dari sekolah lain baik ketika di tingkat SMP atau ketika nanti mereka naik ke tingkat SMA di wilayah Kabupaten Tangerang.

Dengan demikian, diperlukan pengembangan desain media presentasi untuk mata pelajaran IPS yang tidak hanya informatif tetapi juga menarik dan interaktif. Hal ini penting untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan daya serap siswa terhadap materi, dan mendorong partisipasi aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan di atas diperlukan sebuah solusi untuk mengatasi kegiatan pembelajaran yang kurang efektif tersebut. Oleh karena itu peneliti akan mendesain presentasi

interaktif materi pemanfaatan sumber daya alam kelas 8 di SMP Sunan Bonang Kabupaten Tangerang

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisa yang dilakukan di SMP Sunan Bonang, peneliti mengidentifikasi terdapat kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang berdampak pada rendahnya motivasi dan minat belajar dari peserta didik. Oleh karena itu, masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pembelajaran pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial?
2. Apa saja kendala yang dialami guru pada pembelajaran Pemanfaatan Sumber Daya Alam?
3. Apa saja kendala yang dialami siswa pada pembelajaran Pemanfaatan Sumber Daya Alam?
4. Bagaimana mengembangkan presentasi interaktif pada pembelajaran Pemanfaatan Sumber Daya Alam?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi ruang lingkup penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian terfokus pada mendesain presentasi interaktif mata pelajaran IPS materi pemanfaatan sumber daya alam.

2. Subjek penelitian yang dilakukan pada kelas VIII yang berjumlah 25 siswa di sekolah SMP Sunan Bonang

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk membuat rancangan presentasi interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial materi Pemanfaatan Sumber Daya Alam untuk kelas VIII di SMP Sunan Bonang Kabupaten Tangerang yang dapat memfasilitasi siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif.

E. Manfaat Penelitian

Setelah memperhatikan masalah dan tujuan penelitian tersebut, penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Guru

Guru kelas dapat memanfaatkan media presentasi interaktif ini untuk meningkatkan semangat dan rasa ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran serta dapat termotivasi untuk membuat media pembelajaran yang dapat diterapkan untuk materi-materi dan mata pelajaran lainnya.

2. Siswa

Dengan media ini, diharapkan siswa akan lebih mudah dalam memahami materi dan juga meningkatkan kemampuan kognitif dan lebih aktif didalam kelas

3. Peneliti

Dengan dilaksanakan penelitian ini, diharapkan agar peneliti dapat mengembangkan kemampuan dalam penulisan karya ilmiah, serta dapat mengasah kemampuan dan kreativitas peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran.

