

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di Indonesia saat ini memasuki era revolusi industri 4.0. Konsep pendidikan 4.0 menuntut peserta didik untuk belajar dan menemukan berbagai hal berdasarkan eksperimen dan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Tujuannya adalah untuk membangun kompetensi abad 21 dengan penguatan karakter (moral dan kinerja) dan 4 kompetensi yaitu 4C (critical thinking, creative, communication, colaboration), inovatif serta kecakapan literasi.¹

Menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dipandang secara nasional sebagai suatu proses interaksi yang melibatkan komponen-komponen utama, yaitu peserta didik, pendidik, dan sumber belajar yang berlangsung dalam suatu lingkungan belajar. Dengan demikian, proses pembelajaran merupakan suatu sistem, yaitu satu kesatuan komponen yang satu sama lain

¹ Luthfi N. H., Raden W. A., dan Arif m., “Pengembangan Media Pembelajaran Modul Fisika Berbasis Software Sigil Berekstensi Epub untuk Meningkatkan Keterampilan Berikir Kitis”, *Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, Vol. 6, No. 2, (Oktober 2020), hal. 126

saling berkaitan dan saling berinteraksi untuk mencapai suatu hasil yang diharapkan secara optimal sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.²

Peran dari seorang guru sebagai pembimbing bertolak dari banyaknya peserta didik yang bermasalah. Dalam suatu proses pembelajaran tentunya banyak perbedaan yang akan di alami oleh seorang guru, seperti adanya peserta didik yang mampu mencerna pembelajaran bahkan ada pula yang lamban dalam mencerna materi pembelajaran. Dalam perbedaan inilah yang menyebabkan guru mampu mengatur strategi pembelajaran yang sesuai dengan keadaan setiap peserta didik yang ada di sekolah tersebut.

Dalam proses mengajar terdapat lima komponen yang penting dalam proses mengajar yaitu adalah tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran. Dalam proses belajar lima komponen tersebut sangat mempengaruhi satu sama lain. Misalnya seperti dalam pemilihan metode pembelajaran, pada saat akan menyampaikan materi pembelajaran guru hendaknya memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang akan diajarkan selain

² Muh.Sain Hanafy, *Konsep Belajar dan Pembelajaran*, Jurnal Lentera Pendidikan Vol. 17 No. (1 Juni 2014), hal. 74

itu juga harus sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik.³

Penggunaan media pembelajaran selain untuk mempermudah pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik, penggunaan media pembelajaran membantu untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar lebih interaktif, dan lebih aktif didalam kelas sehingga adanya umpan balik terhadap pendidik dan peserta didik tersebut.⁴ Salah satu alasan mengapa media pembelajaran diperlukan adalah karena keterbatasan kita sebagai manusia untuk mampu melihat atau mendengar bahkan merasakan segala sesuatu yang kita pelajari.⁵

Keberhasilan suatu proses pembelajaran tidak dapat terlepas dari Guru/pendidik, fasilitas disekolah saja. namun, peran media di dalamnya juga sangatlah mempengaruhi proses belajar mengajar di sekolah, sebab alat atau media pendidikan merupakan suatu bagian integral untuk penunjang dari proses pendidikan di sekolah.⁶

³Nurul Audie, *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*, , Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Vol. 2, No.1, 2019, hal. 587.

⁴ Nurul Audie, *Peran Media Pembelajaran Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik*, hal.88

⁵ Marisa, dkk, *Komputer dan Media Pembelajaran*, (Banten : PT.Gramedia, Universitas Terbuka, Cetakan ke 2, 2021), hal. 1.16

⁶ Cristina Siti Rhomadhodi dan Siti Sulaikho, *Pengembangan Media Pembelajaran Ispring Suite Berbasis Android Pada Materi Kisah Teladan Nabi*

Berdasarkan hasil Observasi awal di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu, kepada salah satu Guru mata pelajaran PAI Bapak Otong Jaya Kustomi, S.Pd.I mengatakan bahwa pembelajaran yang dilakukan sudah baik. Namun masih kurang dalam pembelajaran PAI yang menarik untuk materi melaksanakan pengurusan jenazah. Selain itu menurut bapak Otong siswa kurang aktif dan kurang termotivasi pada saat proses pembelajaran berlangsung. Biasanya guru PAI hanya menggunakan buku paket, papan tulis dan spidol sebagai media pembelajarannya. Kemudian guru PAI dalam melakukan evaluasi pembelajaran masih konvensional yaitu menggunakan kertas, yang mana akan menyita banyak waktu dan kurang efektif. Guru sedikit mengetahui tentang media *power point*, namun dalam penggunaan *power point* tersebut biasa saja dan kurang bervariasi.⁷

Peneliti mengembangkan media *power point* berbasis *ispring suite* karena media ini sudah dilengkapi dengan teks, gambar, video, audio dengan kemasan yang lebih menarik selain itu media tersebut dilengkapi fitur *quiz marker* dimana dapat membuat soal atau kuiz yang dilengkapi dengan persekoran nilai akhir, supaya memudahkan guru dalam melakukan evaluasi pada materi melaksanakan pengurusan jenazah. Selain itu aplikasi *ispring suite* ini juga gratis untuk

Ibrahim dalam Meningkatkan Minat Belajar, Jurnal : Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah Vol. 7, No.1, Januari-Juni 2022. Hal.2

⁷ Bapak Otong Jaya Kustomi, 1 Februari 2023.

di download di google, bahkan aplikasi ini gratis diakses dengan menggunakan internet, tapi ada juga yang pra bayar jika ingin mendapatkan fitur yang lebih banyak. Namun peneliti disini menggunakan *ispring suite free*, yang dapat diakses dengan internet secara gratis, selain itu *ispring suite* juga mudah dijalankan untuk pengguna yang baru sedikit mengetahui tentang komputer dan internet. Berdasarkan observasi peneliti bahwa sekolah tersebut belum pernah menggunakan media *power point* berbasis *ispring suite*.

Peneliti memilih menggunakan media pembelajaran *power point* berbasis *ispring suite* karena sesuai dengan perkembangan teknologi yang mengharuskan guru bukan hanya menggunakan media tetapi juga membuat media yang didukung dengan alat yang efektif dan efisien. Secara umum masih banyak guru yang kesulitan memanfaatkan teknologi. Sejumlah guru masih sedikit memiliki kemampuan menggunakan teknologi, seperti tidak bisa menggunakan komputer dan ada guru yang bisa menggunakan komputer tetapi tidak dapat memanfaatkan internet. Bahan ajar juga diperlukan sebagai sarana penunjang untuk mencapai tujuan pembelajaran yang di inginkan.

Salah satu software yang dapat digunakan untuk media pembelajaran berbasis komputer secara online yaitu dengan menggunakan media *power point*. Disini peneliti mengembangkan media *power point* berbasis *ispring suite*

selain itu, media pembelajaran menggunakan *power point* berbasis *ispring suite* teramat cocok dimanfaatkan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI yaitu sebagai media pembelajaran. *ispring suite* memiliki keunggulan dengan fitur-fitur yang lengkap, seperti memasukkan gambar atau foto, video maupun audio, menambahkan teks dengan balutan visual yang lebih fresh juga menarik, tersedianya bermacam-macam template pembelajaran, juga kuis interaktif.⁸ Lalu untuk proses perancangan aplikasi, *power point* berbasis *ispring suite* mudah untuk dioperasikan untuk pengguna yang tidak terlalu mahir dan masih sangat awam dengan perangkat komputer dan programming.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan bahan ajar, guru dan siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik pada materi melaksanakan pengurusan jenazah untuk menambah semangat belajar siswa dan juga dijadikan sumber belajar materi melaksanakan pengurusan jenazah pada kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu. Siswa dan guru tertarik menggunakan media pembelajaran *power point* berbasis *ispring suite* sebagai bahan ajar tambahan yang bisa membangkitkan motivasi belajar siswa dan dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar dengan mandiri. Berdasarkan analisis materi yang peneliti lakukan materi

⁸Indah Triani Agustin, *Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Ispring Suite Pada Pembelajaran Memahami Teks Berita Siswa Kelas Viii Smp Negeri 30 Palembang*, Skripsi : Universitas Sriwijaya, 2022, hal.4

yang tepat untuk dijadikan media *power point* berbasis *ispring suite* adalah materi melaksanakan pengurusan jenazah karena siswa masih kurang antusias dalam proses pembelajaran tersebut. Selain itu guru PAI juga memilih kelas XI IPS 3 untuk dijadikan subjek penelitian .

Peneliti memilih SMA Negeri 3 Kota Bengkulu sebagai lokasi penelitian karena sekolah tersebut belum pernah menggunakan media pembelajaran *power point* berbasis *ispring suite* , Alasan pendukung lainnya karena SMA Negeri 3 Kota Bengkulu juga sudah memfasilitasi setiap warga sekolah untuk memanfaatkan LCD proyektor dan perangkat komputer yang telah disediakan di Laboratorium Komputer secara bijak. Selain itu, tiap-tiap peserta didik menurut peraturan di sekolah tersebut diperbolehkan membawa handphone sehingga peneliti memilih SMA Negeri 3 Kota Bengkulu sebagai objek atau lokasi dilaksanakannya penelitian.

Berdasarkan uraian di atas, bahwasanya pemanfaatan atau penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan di setiap aktivitas pembelajaran. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti akan melaksanakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media *Power Point* Berbasis *Ispring Suite* Pada Materi Melaksanakan Pengurusan Jenazah Di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, maka permasalahan yang muncul dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana proses pengembangan media *power point* berbasis *ispring suite* pada materi melaksanakan pengurusan jenazah?
2. Bagaimana kelayakan media *power point* berbasis *ispring suite* sebagai media pembelajaran pada materi melaksanakan pengurusan jenazah ?
3. Bagaimana kepraktisan media *power point* berbasis *ispring suite* sebagai media pembelajaran pada materi melaksanakan pengurusan jenazah ?

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini maka dapat diambil batasan masalah sebagai berikut : Peneliti hanya meneliti kelas XI IPS 3 dan 1 guru PAI di SMA Negeri 3 Kota Bengkulu.

D. Tujuan Dan Manfaat Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana proses pengembangan *power point* berbasis *ispring suite* pada materi melaksanakan pengurusan jenazah.
2. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan media *power point* berbasis *ispring suite* sebagai media pembelajaran pada materi melaksanakan pengurusan jenazah.

3. Untuk mengetahui bagaimana kepraktisan media *power point* berbasis *ispring suite* sebagai media pembelajaran pada materi melaksanakan pengurusan jenazah.

Dalam hasil pengamatan tersebut terdapat beberapa manfaat yang dapat diambil dalam penelitian ini yaitu :

1. Manfaat teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan wawasan dan memperkaya khasanah ilmu tentang media pembelajaran media *power point* berbasis *ispring suite* pada pembelajaran PAI Selain itu, Semoga penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti lain dengan tema terkait.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru PAI, sebagai bahan masukan untuk guru dalam penggunaan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan fasilitas sekolah dan perkembangan teknologi.
- b. Bagi peserta didik, proses pembelajaran akan lebih menarik dan dengan adanya penelitian ini diharapkan sebagai salah satu sumber belajar bagi peserta didik.
- c. Bagi sekolah, sebagai sumbangan penelitian dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas guru di waktu yang akan datang,

d. Bagi peneliti, untuk menambah khasanah ilmu pengetahuan mengenai media pembelajaran media *power point* berbasis *ispring suite* yang jarang digunakan oleh guru sebagai media pembelajaran. Selain itu sebagai bekal pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti sebagai calon pendidik yang nantinya akan menerapkannya di lapangan.

E. Spesifikasi Produk

1. Media yang dikembangkan berupa aplikasi *power point* yang terintegrasi dengan aplikasi *ispring suite*.
2. Media *power point* berbasis *ispring suite* yang peneliti kembangkan terdiri dari beberapa bagian diantaranya : produk untuk menyampaikan materi pembelajaran, *quiz marker*, sebagai evaluasi yang dilengkapi dengan persekoran nilai akhir dan limit waktu yang dapat di atur. Kemudian dapat dioperasikan secara *online* menggunakan *android* maupun komputer pengguna.
3. Media *power point* berbasis *ispring suite* yang di kembangkan menggunakan desain yang menarik, baik

dari warna, gambar, tulisan, audio dan video, guna menarik minat belajar siswa.

4. Media *power point* berbasis *ispring suite* yang peneliti kembangkan nantinya akan di sebarakan berupa link HTML.

F. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media *power point* berbasis *ispring suite* ini di dasarkan pada beberapa asumsi bahwa :

1. Dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan siswa termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran.
2. Dapat mempermudah guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran pada materi melaksanakan pengurusan jenazah.
3. Siswa dapat melakukan proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan jika menggunakan sarana belajar berupa media *power point* berbasis *ispring suite*.
4. Merupakan media yang dapat di standarisasikan dengan melalui uji kelayakan, dan uji kepraktisan, dan masalah

yang di dapat berdasarkan hasil observasi yang dilakukan penelitian.

