

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan di Indonesia memiliki tujuan untuk memberikan pengetahuan, pemahaman, serta pengajaran. Pernyataan tersebut tertuang dalam Undang-undang No.20 tahun 2003 Bab I Pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Pendidikan merupakan investasi penting yang menentukan masa depan bangsa.

Bangsa yang maju tidak lepas dari generasi-generasi yang memiliki pengetahuan, etika, serta moral yang baik. Untuk mewujudkan hal tersebut maka setiap orang wajib menempuh jenjang sekolah. Salah satu jenjang sekolah yang harus ditempuh yaitu sekolah menengah pertama, sekolah menengah merupakan suatu mata rantai dalam dunia pendidikan yang memberikan pengaruh cukup besar terhadap perjalanan pendidikan ketingkat selanjutnya dan akan bermuara pada kualitas sumber daya manusia yang baik. Memperhatikan besarnya peran dari sekolah menengah pertama ini maka dalam kegiatan pembelajaran harus dipersiapkan secara optimal, baik tenaga, kurikulum, materi ajar dan media pembelajaran.

Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting didalam ranah pendidikan, mengingat perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju. Melalui perkembangan teknologi dan informasi, pembelajaran dikemas

dengan efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran sebagai produk dari kemajuan zaman. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk merangsang siswa supaya terjadi proses belajar (Hamiyah, 2014:260).

Menurut Daryanto (2015: 54) manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar mengajar dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat mudah dilakukan. Media pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai pedoman bagi guru dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan yang sistematis dan membantu dalam penyajian materi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa (Nurrita, 2018).

Berdasarkan pernyataan para ahli tersebut media pembelajaran menempati posisi yang baik dalam proses pembelajaran, karena menjadi perantara penyampaian informasi pengetahuan dari guru kepada siswanya. Sehingga melalui media pembelajaran diharapkan akan mempermudah penyampaian materi dari abstrak menjadi lebih konkrit.

Sebagian besar materi di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Bodhisattva disampaikan secara tekstual atau berpaku pada buku pedoman, materi terkesan sulit untuk dimengerti karena berbentuk wacana panjang. Seperti halnya pada materi *Dharmayatra* terdiri dari berbagai penjelasan mengenai tempat-tempat yang bersejarah peninggalan agama Buddha. Tentunya materi ini membutuhkan tampilan dan kemasan yang lebih menarik agar mudah dipahami oleh siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP). Selain itu, dibutuhkan pula alternatif solusi agar siswa menyenangi materi-materi yang terdapat dalam muatan kurikulum, sehingga dibutuhkan inovasi dalam mengembangkan pembelajaran.

Seiring dengan perkembangan arus globalisasi, dalam proses pembelajaran dapat memanfaatkan teknologi yang berkembang sebagai alat atau media untuk membantu mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memanfaatkan produk teknologi, salah satunya adalah berupa media pembelajaran interaktif berbasis *microsoft powerpoint*. Penyampaian materi *Dharmayatra* dapat dilakukan dengan memanfaatkan media *projector* dan *Sound Sistem* sebagai sarana untuk belajar. Materi *Dharmayatra* dikembangkan dengan mengkombinasikan gambar, video menjadi media pembelajaran yang interaktif agar siswa mampu memahami materi dengan baik dan lebih mudah menangkap pesan dan mampu memahaminya.

Berdasarkan pengamatan selama melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) bahwa di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Bodhisattva, dalam proses pembelajaran sudah menggunakan media sebagai proses pembelajaran akan tetapi belum secara maksimal. Penyampaian materi pembelajaran masih banyak menggunakan buku. Metode yang digunakan guru untuk menyampaikan materi lebih sering menggunakan metode ceramah dan diskusi serta menggunakan ppt yang monoton yang dipenuhi dengan materi dan tulisan yang membuat siswa mudah bosan, serta materi sepenuhnya diambil dari buku pelajaran. Tentunya media tersebut belum membantu guru untuk menyampaikan materi secara maksimal.

Melihat dari permasalahan yang muncul, peneliti memiliki inovasi untuk merancang suatu media pembelajaran untuk Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada materi *Dharmayatra*. Menurut Suracham (2016) pengorganisasian materi pelajaran menggunakan media *Powerpoint* dapat menjadikan alternatif bagi guru dalam menyajikan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dengan adanya pemanfaatan teknologi tersebut.

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Powerpoint* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) Konsep Alat Pernapasan Pada Manusia dan Hewan Kelas V SDN egeri Gaddong I Makassar, dan telah terbukti berhasil meningkatkan hasil belajar siswa terdapat dalam penelitian yang dilakukan oleh (Irfan, Muhiddin, Evi Ristiana:2019). Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Powerpoint Slide Master* Pada Materi *Dharmayatra* Kelas VIII Di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Bodhisattva Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang ada, adapun masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran belum bervariasi dan masih terfokus dengan metode ceramah dan diskusi
2. Belum menggunakan media pembelajaran dengan maksimal
4. Pengembangan Media pembelajaran interaktif diindikasikan dapat meningkatkan presentase tersampainya materi secara lebih baik karena siswa melakukan dan melihat secara mandiri.

## **C. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Pada Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Powerpoint Slide Master* Materi *Dharmayatra* Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Bodhisattva Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Langkah-langkah pengembangan yaitu kelayakan media yang diciptakan mutlak ditentukan oleh hasil penilaian pakar atau ahli yang menjadi validator.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Microsoft Powerpoint* pada materi *Dharmayatra*?
2. Apakah media yang dikembangkan layak digunakan untuk pembelajaran?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk menjelaskan proses Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Microsoft Powerpoint Slide Master* Materi *Dharmayatra* Kelas VIII di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Bodhisattva Bandar Lampung Tahun Ajaran 2019/2020.
2. Untuk mengetahui kelayakan media yang sudah diciptakan dalam menunjang proses pembelajaran.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis maupun praktis kepada beberapa pihak, antara lain:

1. Manfaat Teoritis
  - a. Menambah pengetahuan, wawasan, pemahaman dan bahan rujukan yang berkaitan dengan media pembelajaran interaktif berbasis *micrososft powerpoint slide master*.
  - b. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi Sekolah Menengah Pertama (SMP) Bodhisattva khususnya kelas VIII untuk mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran pendidikan agama buddha.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata sebagai upaya untuk mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar agar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.
- b. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan mampu menumbuhkan minat dan semangat siswa dalam proses pembelajaran pendidikan agama buddha.
- c. Bagi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita, dapat dijadikan sebagai bahan referensi untuk menambah kelengkapan perpustakaan kampus serta sumber ilmu bagi mahasiswa untuk menggali pengetahuan tentang pentingnya pengembangan media dalam proses pembelajaran.
- d. Hasil penelitian ini dapat pula dijadikan bahan acuan bagi penelitian lain yang akan melakukan penelitian yang serupa.

## G. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan pada penelitian ini yaitu berupa *Microsoft Powerpoint* yang dikembangkan dengan menggunakan *slide master*. Media pembelajaran ini didalamnya mengkombinasikan antara teks, audio, visual dan audio visual. Konten- konten pada media pembelajaran ini meliputi pendahuluan, komponen inti, komponen pendukung dan penutup. Materi yang terkandung dalam media ini yaitu *Dharmayatra* yang terdapat disemester genap kelas VIII Sekolah Menengah Pertama (SMP) Bodhisattva.