

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Saat ini kita telah memasuki era digital, yang mana seluruh kegiatan bisa dilakukan dengan cara yang canggih. Era digital merupakan suatu zaman yang telah mengalami perkembangan kemajuan terhadap kehidupan yang serba digital. Era digital selalu berkaitan dengan dunia ilmu pengetahuan. Perkembangan ilmu pengetahuan pada era digital saat ini juga mempengaruhi dunia digital. Salah satu nya yaitu media pembelajaran terhadap peserta didik.

Media pembelajaran merupakan suatu alat untuk menyampaikan materi pembelajaran.¹ Bagian dari sumber belajar yang merupakan kombinasi antara perangkat lunak (bahan belajar) dan perangkat keras (alat belajar). Media pembelajaran juga di jelaskan dalam Q.S An-Naml (27): 29-30 yakni:

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُوْا إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيْكِ كِتَابٌ كَرِيمٌ إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ

الرَّحِيمِ

Terjemah Kemenag 2019

29. Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar, sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang penting.”

¹ Popo Kamil, “Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso,” *Bioedusiana* 3, no. 2 (2018): 64–68. h. 65

30. Sesungguhnya (surat) itu berasal dari Sulaiman yang isinya (berbunyi,) “Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang.²

Tafsir Al-Misbah menyebutkan Nabi Sulaiman yang memberikan tugas kepada Hud-hud mengantar surat beliau ke Negeri Saba’ yang masih menyembah matahari. Sang Hud tiba dan langsung melemparkan surat itu kepada Sang Ratu yang langsung membacanya serta mengumpulkan para penasehat dan pejabatnya. Salah satu tentara Nabi Sulaiman as adalah Hud-hud yang mempunyai keistimewaan yang melebihi kemampuan dari jenis-jenis lainnya. Sebelum mengantarkan surat Nabi Sulaiman as. mencari dalam kumpulan burung pasukan yang berbeda dengan yang lain dan beliau menemukan dalam satu sosok yang memiliki pengetahuan, kecerdasan, iman, dalam menyampaikan berita kemampuan yang luar biasa, kesigapan dalam sikapnya, sindiran serta isyarat yang halus kepada Ratu dan rakyatnya yang masih bersujud kepada matahari yang seharusnya bersujud hanya kepada Allah semata.³

Berdasarkan tafsiran diatas menjelaskan mengenai teknologi komunikasi yang canggih pada masa itu. Nabi Sulaiman as memilih burung Hud sebagai media untuk menyampaikan surat kepada Ratu Balqis karena burung Hud yang memiliki pengetahuan, kecerdasan, iman, dalam penyampaian pesan kemampuan yang luar biasa. Surat yang disampaikan diterima dengan baik serta sampai pada tujuan yang dikehendaki.

² Al-Qur’an dan Terjemahan, “Add-Ins Microsoft Word” (Indonesia: Quran In Word Indonesia Versi 1.3, n.d.), <https://lajnah.kemenag.go.id/unduhan/category/1-qkiw>.

³ M. Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan, Dan Keserasian Al-Qur’an*, Volume 9. (Jakarta: Lentera Hati, 2002). h. 434-438

Media diperlukan sebagai alat menyampaikan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran digunakan sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam bentuk fisik dan non fisik yang digunakan guru dalam menyampaikan materi kepada peserta didik menjadi lebih efisien dan efektif.⁴

Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan di sekolah SMAN 1 Gambut dengan ibu Nurul Hidayah selaku guru fisika diketahui bahwa: selama pembelajaran daring di masa pandemi Covid-19 metode yang diterapkan yaitu metode *discovery learning* dengan menggunakan *powerpoint* pada umumnya. Pada saat menggunakan media *powerpoint* banyak peserta didik yang mengalami kesulitan memahami materi. Selain itu rata-rata nilai peserta didik 63,69 dari standar KKM (Kriteria ketuntasan Minimum) yang ditetapkan yaitu 75. Hal ini disebabkan karena kurangnya interaksi peserta didik untuk belajar. Sehingga diperlukan media interaktif dalam proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran teknologi komputer terdapat alat dalam multimedia di jaringan web terluas di dunia yang sangat besar pengaruhnya terhadap interaksi peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang berbasis komputer yang mensinergikan semua media yang

⁴ Yanuari Dwi Puspitarini and Muhammad Hanif, "Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School," *Anatolian Journal of Education* 4, no. 2 (2019): 53–60. h. 54

terdiri dari teks, grafik, foto, video, animasi, musik.⁵ Karakteristik yang terdapat pada media pembelajaran interaktif terletak pada peserta didik di samping menyimak materi peserta didik juga secara tidak langsung diajak untuk berinteraksi dalam kegiatan pembelajaran.⁶ Dengan mengembangkan kreativitas pada diri peserta didik itu sendiri maka akan mampu menemukan dan mengembangkan sendiri fakta dan konsep, serta pemecahan masalah.⁷ Media yang bisa digunakan dalam pembelajaran berbasis komputer salah satunya adalah *Microsoft Powerpoint*.

Microsoft Powerpoint dapat mempermudah menyusun materi presentasi dengan efektif dan mudah.⁸ *Microsoft Powerpoint* ini juga sangat mudah digunakan oleh semua kalangan sehingga *Microsoft Powerpoint* ini banyak digunakan untuk keperluan presentasi, mengajar dan untuk membuat animasi. *Powerpoint* dapat menjadi media pembelajaran yang interaktif karena adanya fasilitas yang mampu mendukung terciptanya interaksi antara peserta didik dengan media pembelajaran. Sehingga proses pembelajaran dengan menggunakan *powerpoint* interaktif proses pembelajaran menjadi terbimbing seperti model pembelajaran inkuiri.

⁵ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008). h. 36

⁶ Ahdar, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Padu Musik Terhadap Antusiasme Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Sosial," *Jurnal Dinamika Penelitian: Media Komunikasi Sosial Keagamaan* 18, no. 2 (2018): 287–302. h. 195

⁷ Bajongga Silaban, "Hubungan Antara Penguasaan Konsep Fisika Dan Kreativitas Dengan Kemampuan Memecahkan Masalah Pada Materi Pokok Listrik Statis" *Jurnal Pendidikan Bidang Pendidikan* 20, no. 1 (2014): 65–75. h. 68

⁸ Anyan, Benediktus Ege, and Hendry Faisal, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point," *Journal Education and Technology* 1, no. 1 (2020): 14–20. h. 16

Model pembelajaran inkuiri merupakan suatu model pembelajaran dimana guru menyediakan bimbingan kepada peserta didik dengan memberikan pertanyaan awal tentang konsep-konsep yang akan dipelajari dan mengarahkannya ke dalam suatu topik diskusi. Model pembelajaran inkuiri mengarahkan peserta didik untuk memecahkan suatu masalah berdasarkan pengamatan atau observasi dari data-data yang nyata hasilnya.⁹ Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan pada pemahaman konsep fisika.

Pemahaman konsep fisika adalah kemampuan peserta didik mengetahui, mendefinisikan dan membahasakan sendiri suatu konsep fisika yang telah dipelajari tanpa mengurangi maknanya.¹⁰ Konsep fisika dalam hukum Newton menuntut peserta didik untuk berpikir abstrak dalam memahami hukum Newton dan diharapkan bisa menganalisis permasalahan yang diberikan.¹¹ Sebagian besar peserta didik cenderung tidak memiliki pemahaman konsep yang baik, mereka hanya menghafalkan bunyi hukum Newton dan tidak memahami makna fisis dari hukum tersebut.¹² Dalam materi hukum Newton terdapat beberapa subbab yaitu hukum I Newton, hukum II Newton, hukum III Newton, dan masih banyak lagi. Materi yang akan diajukan peneliti adalah materi hukum Newton I, II, dan III

⁹ Nurdyansyah and Eni Fariyarul Fahyuni, *INOVASI MODEL*, ed. Nurdyansyah, Cetakan pertama. (Sidoarjo: Nizamia Learning Center, 2016). h. 136

¹⁰ Khaerul Hidayat, Amiruddin Kade, and Haeruddin, "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (PBM) Menggunakan Bahan Ajar Berbasis E-Materi Terhadap Pemahaman Konsep Fisika Pada Siswa Kelas X SMA N 1 Biromaru," *Jurnal Pendidikan Fisika Tadulako (JPFT)* 1, no. 3 (2013): 23–26.

¹¹ Dheka Januarifin and Arif Hidayat, "Kesalahan Siswa SMA Dalam Memecahkan Masalah Pada Materi Hukum" *Momentum: Physics Educational Journal*, Vol.2, no. 2 (2018): 47–55.

¹² Hanik Malichatin, "Pengembangan Materi Subjek Bagi Mahasiswa Calon Guru Fisika," *Journal of Innovative Science Education* 2, no. 1 (2013): 35–41.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Desi Erliza bahwa Model pembelajaran inkuiri terbimbing dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.¹³ Endah Devi Erianti bahwa media pembelajaran *powerpoint* berbasis *guided inquiry* meningkatkan keterampilan berpikir kritis, memiliki kelayakan yang tinggi dan kepraktisan yang tinggi.¹⁴ Rr. Natalia Dewanty menyimpulkan bahwa media pembelajaran *powerpoint* memiliki kelayakan yang tinggi.¹⁵ Noviasi Amiliani menyimpulkan bahwa adanya pengaruh metode pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis *powerpoint non-linier* terhadap pemahaman konsep dan keterampilan komunikasi peserta didik menghasilkan nilai yang sangat tinggi.¹⁶ Miftahul Wahidah bahwa penerapan media *powerpoint* interaktif dapat meningkatkan keterampilan berbicara peserta didik.¹⁷

Berdasarkan uraian sebelumnya, peneliti tertarik untuk mengambil penelitian yang berjudul “***Pengembangan Powerpoint Interaktif Berbasis Inkuiri Pada Materi Hukum Newton***”

¹³ Desi Erliza, “Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Di Kelas V MIN 11 Banda Aceh” *Skripsi*, (Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2018),

¹⁴ Endah Devy Eriani, “Pengembangan Powerpoint Interaktif Berbasis Model Guided Inquiry Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Di SMA Kelas X Pada Materi Ekologi” *Skripsi*, (Universitas Muhammadiyah Palembang, 2020),

¹⁵ Rr. Natalia Dewanty, “Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Pembuatan Makanan Pada Tumbuhan Hijau Untuk Kelas V SD Negeri Depok 1” *Skripsi*, (Universitas Sanata Dharma, 2017).

¹⁶ Noviasi Amiliani, “Pengaruh Metode Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis Powerpoint Non-Linier Terhadap Pemahaman Konsep Dan Keterampilan Komunikasi Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi Di Sman 7 Bandar Lampung” (Univrsitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2018).

¹⁷ Miftahul Wahidah, “Penerapan Media Power Point Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa Kelas I Sdn Genukwatu Iv Ngoro Jombang,” *Skripsi* (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2017).

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana validitas *powerpoint* interaktif berbasis inkuiri pada materi hukum Newton?
2. Bagaimana kepraktisan pengembangan *powerpoint* interaktif berbasis inkuiri pada materi hukum Newton?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui validitas *powerpoint* interaktif berbasis inkuiri pada materi hukum Newton
2. Untuk mengetahui kepraktisan pengembangan *powerpoint* interaktif berbasis inkuiri pada materi hukum Newton

D. Signifikasi Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini bisa menjadi tambahan wawasan dalam keilmuan, memanfaatkan teknologi dan mengembangkan pola pikir peneliti dan pembaca berkenaan Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis Inkuiri Pada Materi Hukum Newton

2. Manfaat Praktis

Bagi peneliti memberikan pengetahuan dan pengalaman ketika mengkaji mengenai Pengembangan *Powerpoint* Interaktif Berbasis Inkuiri Pada Materi Hukum Newton.

- a. Bagi Program Studi Tadris Fisika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin penelitian ini dapat

digunakan sebagai sumber referensi serta bacaan bagi mahasiswa.

- b. Bagi guru fisika, penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah sumber belajar dalam pembelajaran fisika yang memanfaatkan kemajuan teknologi
- c. Bagi peserta didik, *powerpoint* interaktif ini dikembangkan sebagai sarana dalam proses pembelajaran baik di sekolah maupun di rumah yang mampu meningkatkan belajar peserta didik.

E. Definisi Operasional

1. *Powerpoint* Interaktif

Powerpoint interaktif adalah *software* presentasi yang dapat menampilkan teks, suara, gambar, video, dan animasi. Sehingga memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan media melalui simbol-simbol yang sudah di *hyperlink*-kan. Interaksi dalam hal ini pengguna mendapatkan *feedback* langsung dari menjawab soal pada setiap tahapan serta dapat mengetahui nilai setelah menjawab beberapa soal tersebut.

2. Inkuiri

Inkuiri adalah model pembelajaran yang dapat melatih keterampilan peserta didik dalam melaksanakan proses investigasi untuk mengumpulkan data berupa fakta dan memproses fakta tersebut sehingga peserta didik mampu membangun kesimpulan secara mandiri guna

menjawab pertanyaan atau permasalahan yang diajukan oleh guru. Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran inkuiri yaitu: observasi, manipulasi, generalisasi, verifikasi, dan aplikasi.

3. Hukum Newton

Hukum newton merupakan hukum yang menjelaskan tentang hubungan dari gaya yang bekerja pada benda yang menyebabkan jadi bergerak. Hukum newton ini terdiri dari 3 macam yaitu hukum I Newton , hukum II Newton dan hukum III Newton.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang diharapkan dari penelitian ini adalah *powerpoint* interaktif berbasis inkuiri pada materi hukum Newton kelas X SMA. Produk yang dihasilkan berupa *powerpoint* interaktif menggunakan *powerpoint Macro-Enable Show* yang dapat diakses oleh peserta didik melalui *WhatsApp*. Komponen dalam produk meliputi cover, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, tahapan inkuiri (observasi, manipulasi, generalisasi verifikasi, dan aplikasi), nilai.

G. Asumsi dan Batasan Penelitian

1. Langkah-langkah pengembangan yang digunakan pada penelitian ini sampai pada tahap penyebarluasan.
2. Validasi produk yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media yang terdiri dari dosen UIN Antasari Banjarmasin dan guru fisika SMAN 1 Gambut.

3. Respon peserta didik pada penelitian ini hanya sampai tahap mengetahui kepraktisan produk.

H. Kajian Terdahulu

Berhubung dengan penelitian *powerpoint* interaktif berbasis inkuiri kajian pada beberapa penelitian terdahulu diantaranya

Tabel 1.1. Perbedaan dan Persamaan Penelitian

Identitas	Metode Penelitian	Temuan	Perbedaan Penelitian
<i>“Penerapan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas V Min 11 Banda Aceh”</i> (Desi Erliza, 2018)	Penelitian Tindakan Kelas (Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi)	Menghasilkan model pembelajaran inkuiri terbimbing termasuk meningkatkan hasil belajar sebesar 87,17%	Peneliti terdahulu menggunakan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan penulis menggunakan media <i>powerpoint</i> interaktif berbasis inkuiri untuk mengetahui validitas dan kepraktisan
<i>“Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Materi Pembuatan Makanan Pada Tumbuhan Hijau Untuk Kelas V Sd Negeri Depok 1”</i> (Rr. Natalia Dewanti, 2017)	Model 9 langkah (potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk)	Menghasilkan media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif termasuk kualitas produk yang sangat baik dalam mengembangkan media pembelajaran	Peneliti terdahulu hanya menggunakan media pembelajaran <i>powerpoint</i> interaktif untuk mendeskripsikan kualitas sedangkan penulis menggunakan media

			<i>powerpoint</i> interaktif berbasis inkuiri
“Pengembangan <i>Powerpoint Interaktif Berbasis Model Guided Inquiry</i> Untuk Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kritis Peserta Didik Di Sma Kelas X Pada Materi <i>Ekologi</i>” (Endah Devy Eriani, 2020)	<i>ADDIE (Analysis, Design, Development, Implemitation, dan Evaluasion)</i>	Menghasilkan <i>powerpoint</i> inetraktif berbasis model <i>guided inquiry</i> yang mengembangkan keterampilan berpikir kritis.	Penelitian terdahulu menggunakan <i>powerpoint</i> interaktif berbasis <i>guided inquiry</i> untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis Sedangkan penulis menggunakan <i>powerpoint</i> interaktif berbasis inkuiri untuk mengetahui validitas dan kepraktisan. yang mengikuti tahapan dari model Carl J. Wenningyang disetiap selesai menjawab pertanyaan terdapat <i>feedback</i> serta skor setelah menjawab beberapa soal pada kuis
“Pengaruh Metode Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbasis <i>Powerpoint Non-Linier Terhadap Pemahaman Konsep dan Keterampilan Komunikasi Peserta Didik Kelas X Pada Mata Pelajaran Biologi di SMAN 7</i>	<i>Quasi Experimental Design</i>	Menghasilkan model pembelajaran inkuiri terbimbing berbasis <i>powerpoint</i> non-linier termasuk sangat berpengaruh terhadap pemahaman konsep dan	Peneliti terdahulu menggunakan model pembelajaran inkuiri dan menggunakan <i>powerpoint</i> non-linier sedangkan penulis menggunakan media

<i>Bandar Lampung”</i> (Noviasti Amiliani, 2018)		keterampilan komunikasi	<i>powerpoint</i> interaktif berbasis inkuiri
“ <i>Penerapan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Peserta Didik Kelas I SDN Genukwatu IV Ngoro Jombang”</i> (Miftahul Wahidah, 2017)	Penelitian Tindak Kelas (Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi)	Menghasilkan media pembelajaran berbasis <i>powerpoint</i> interaktif termasuk meningkatkan keterampilan berbicara pada peserta didik	Peneliti terdahulu hanya menggunakan model pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan penulis menggunakan media <i>powerpoint</i> interaktif berbasis inkuiri

Perbedaan yang dilakukan oleh penelitian terdahulu dengan penulis yaitu pengguna *powerpoint* untuk berinteraksi dengan media. Interaksi dalam hal ini pengguna mendapatkan *feedback* langsung seperti penjelasan setelah pertanyaan, adanya skor setelah kuis. Pada *powerpoint* mengikuti langkah-langkah model pembelajaran inkuiri sehingga peserta didik terbimbing dalam belajar. Pada tujuan penelitian untuk mengetahui validitas dan kepraktisan *powerpoint* interaktif yang dikembangkan. Materi yang digunakan adalah Hukum Newton karena pada pembelajaran fisika sangat sedikit melakukan penelitian ini. Model penelitian yang digunakan 4D, tempat penelitian di SMAN 1 Gambut dan subjek penelitian peserta didik serta guru fisika.

I. Sistematika Penelitian

Sebagai gambaran dari penelitian ini, maka peneliti membuat sistematika penulisan sebagai berikut.

Bab I merupakan pendahuluan yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikasi penelitian, definisi operasional, spesifikasi produk yang diharapkan, asumsi dan batasan penelitian, kajian terdahulu dan sistematika penelitian.

Bab II merupakan kajian teori yang berisikan media interaktif, *powerpoint* interaktif, pembelajaran inkuiri, hukum Newton, pengembangan *powerpoint* interaktif berbasis inkuiri dan model konseptual penelitian.

Bab III merupakan metode penelitian yang berisikan jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, data dan sumber data, model pengembangan, langkah-langkah pengembangan, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV berisikan produk akhir dan pembahasan dari penelitian.

Bab V merupakan penutup yang berisikan simpulan dan rekomendasi.