

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada hakikatnya pendidikan bertujuan untuk meningkatkan sumber daya manusia (SDM), karena peningkatan SDM berkaitan dengan pembentukan manusia seutuhnya. Untuk itu perlu dilakukan berbagai usaha dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan diberbagai lembaga dan institusi khususnya sekolah, dikarenakan sekolah memiliki andil yang besar dalam meningkatkan sumber daya manusia melalui proses belajar mengajar. Peningkatan mutu pendidikan pada jenjang sekolah harus lebih ditingkatkan untuk menghasilkan lulusan-lulusan yang berkualitas dan mampu bersaing dalam dunia pendidikan. Disamping itu disiplin ilmu yang dipelajari harus memiliki materi cocok, menggunakan kurikulum yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan zaman dan dalam penyampainnya hendaknya menggunakan strategi yang tepat sehingga dapat menumbuh kembangkan kreativitas dan keterampilan siswa untuk dapat memecahkan setiap permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan nyata.

Kemajuan yang pesat di bidang sains dan teknologi dunia saat ini menuntut pemerintah untuk lebih memperhatikan masalah pendidikan di Indonesia. Laju perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni melampaui laju peningkatan kualitas sumber daya manusia Indonesia yang dianggap mampu bersaing dengan negara-negara luar.

Keberhasilan pendidikan sangat tergantung pada unsur manusia dan unsur yang paling penting dan paling menentukan keberhasilan tersebut adalah guru,

karena guru harus dapat membangkitkan minat dan menyampaikan materi-materi yang lebih menarik. Hal ini merupakan implikasi pembelajaran yang menuntut kreativitas dan usaha guru secara maksimal. Dilihat dari standar isi dan proses, sekolah diharapkan dapat menerapkan delapan standar dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), dan dalam pemenuhan standar proses maka pihak sekolah dan tentunya para guru bisa menerapkan proses pembelajaran minimal sudah memenuhi standar pelayanan minimal meliputi perencanaan dan persiapan pembelajaran, proses pembelajaran dan evaluasi yang terstandar.

Untuk meningkatkan minat siswa, guru dituntut untuk menjadikan pelajaran lebih menarik agar dapat mendorong siswa untuk belajar secara optimal, baik belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas dengan cara-cara yang dapat merangsang siswa baik kognitif, afektif serta psikomotoriknya, seperti dengan menampilkan alat peraga maupun media lainnya. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, menurut Association for Education and Communication Technology (AECT: 1986) media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk sesuatu proses penyaluran informasi. Komunikasi memegang peranan penting dalam pembelajaran. Agar komunikasi antara guru dan siswa berlangsung baik dan informasi yang disampaikan guru dapat diterima siswa, guru perlu menggunakan media pembelajaran. Kegiatan proses pembelajaran menggunakan media dapat meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa pada waktu berlangsungnya proses belajar mengajar terjadi.

Surna dan Olga (2014:5) menyatakan tujuan pembelajaran yang dirancang harus jelas dikomunikasikan dan diekspektasi betul-betul dipahami. Begitulah

dengan materi pembelajaran yang telah dikembangkan harus tertuliskan dan di desain dengan baik. Namun saat ini terdapat kecenderungan bahwa guru sering menggunakan teknik-teknik pembelajaran yang kurang memobilisasi dan menumbuhkan potensi berfikir, sikap, dan keterampilan siswa itu sendiri.

Perkembangan teknologi multimedia yang ada pada masa kini mampu mendukung proses pembelajaran yang berdasarkan pendekatan dimana bisa diwujudkan dengan desain media pembelajaran yang adaptif dan menjanjikan di masa depan sebagai paradigma pembelajaran baru dan juga mampu menyediakan ruang dengan alat bantu yang inovatif untuk memenuhi kebutuhan siswa dimana sebelumnya tidak mungkin dilakukan, keberadaan komputer yang telah meluas sampai tingkat sekolah dasar saat ini belum banyak digunakan untuk meningkatkan prestasi khususnya dalam pembelajaran. Selama proses pembelajaran, guru hanya mengandalkan metode ceramah (ekspositori) secara klasikal. Guru kurang menggunakan media pendukung selain buku. Metode pembelajaran seperti ini kurang memahami prinsip pembelajaran yang efektif dan kurang memberdayakan potensi siswa.

Kegiatan pembelajaran seharusnya mampu mengoptimalkan semua potensi siswa untuk menguasai semua kompetensi yang diharapkan. Proses belajar mengajar sebaiknya dilandasi dengan prinsip-prinsip berpusat pada siswa, mengembangkan kreativitas siswa, menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang, mengembangkan beragam kemampuan yang bermuatan nilai, menyediakan pengalaman belajar yang beragam dan belajar dengan pengalaman langsung (learning to do).

Sebagaimana yang dikembangkan oleh Asyhar (2007:13) beberapa alasan guru tidak menggunakan media adalah karena beranggapan menggunakan media itu repot, memerlukan persiapan, guru tidak bisa mengoperasikan komputer dengan lancar atau “asing teknologi”, takut menggunakan peralatan elektronik, takut rusak karena salah pengopersiannya. Sehingga guru ingin memilih beban dalam mengajar seminimal mungkin, juga adanya kecendrungan bagi guru untuk melakukan hal yang sederhana dalam pelaksanaan tugas mengajar, ini terbukti dengan penggunaan metode ceramah (lecture methode) yang paling populer dikalangan guru dan memilih menggunakan papan tulis (white board) dari pada menggunakan media pembelajaran seperti berbasis komputer.

Dalam hal ini, media pembelajaran merupakan sebagai pilihan dalam sebuah strategi pembelajaran dimana upaya itu diciptakan dengan kondisi sengaja agar tujuan pembelajaran dapat dipermudah (facilitated) pencapaiannya. Dalam kegiatan pembelajaran perlu dipilih strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. Pada setiap kegiatan pembelajaran terlebih dahulu harus dirumuskan tujuan pembelajarannya, Sudarsono didalam Dewi (2008:4).

Slavin (2003:23) mengatakan rendahnya prestasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu intern dan ekstern. Faktor intern adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa sendiri seperti kesehatan, keterbatasan anggota tubuh, minat, kecerdasan, bakat, motivasi dan kemampuan kognitif. Faktor Ekstern adalah suatu faktor yang berasal dari luar diri siswa meliputi kurikulum, guru, bahan pembelajaran, model pembelajaran, media pembelajaran, sarana dan prasarana, sumber belajar, pendekatan, teknik, strategi dan taktik yang digunakan

selama proses belajar mengajar berlangsung. Adapun faktor minat belajar siswa dapat dirasakan sebagai salah satu faktor yang dapat memberikan kontribusi dalam meningkatkan hasil belajar siswa, jika seseorang tidak berminat untuk mempelajari sesuatu tidak dapat diharapkan bahwa siswa akan berhasil dengan baik dan mempelajari sesuatu dengan penuh minat dapat diharapkan bahwa hasilnya lebih baik.

Masih menurut Slavin (2003:65) penerapan strategi pembelajaran yang tepat, menjadi pilihan bila menginginkan pembelajaran lebih efektif dan efisien agar siswa dapat belajar dengan baik maka strategi pembelajaran dilakukan secara efektif dan efisien. Dikatakan efektif bila strategi pembelajaran tersebut menghasilkan sesuai dengan yang diharapkan atau dengan kata lain tujuan tercapai. Dikatakan efisien apabila strategi pembelajaran yang diterapkan relatif menggunakan tenaga, usaha, biaya dan waktu yang dipergunakan seminimal mungkin.

Untuk itulah dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah, tentunya siswa diberikan berbagai materi pelajaran yang harus dikuasai siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Salah satu materi pelajaran yang disampaikan itu adalah Pancasila dan Kewarganegaraan (PKn). PKn merupakan mata pelajaran yang mengarah kepada pembentukan kepribadian dan wujudnya terlihat dalam perilaku keimanan dan ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, perilaku etika dan moral serta rasa tanggung jawab kenegaraan dalam diri siswa. Menurut Deni (2015:14) umumnya materi yang ada pada PKn terdiri dari nilai, norma dan peraturan hukum yang mengatur perilaku warga negara, sehingga dengan itu

semua diharapkan kepada peserta didik dapat mengamalkan, mensosialisasikan dan mengimplementasikan materi-materi tersebut dalam kehidupan sehari-hari yang bakal menjadi sebuah karakter pribadi yang melekat pada setiap individu peserta didik.

Kaelan (2014: 6-7) mengatakan untuk menghasilkan siswa dalam pembelajaran PKn adalah dengan menyampaikan 4 (empat) hasil pokok yaitu: (1) memiliki kemampuan untuk mengambil sikap yang bertanggungjawab sesuai dengan hati nuraninya (2) memiliki kemampuan untuk mengenali masalah hidup dan kesejahteraan serta cara-cara pemecahannya (3) kemampuan untuk memaknai peristiwa sejarah dan nilai-nilai budaya bangsa untuk menggalang persatuan Indonesia, serta (4) mengenali perubahan-perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Untuk itulah salah satu pendekatan yang dapat dilakukan oleh guru dalam menyampaikan pelajaran PKn yaitu dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu peranan guru tidak dapat diabaikan dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai untuk maksud bahan pelajaran tersebut. Sementara menurut konstruktivisme, anak di didik bertanggungjawab atas pembelajaran diri sendiri. Pebelajar (siswa) membangun pengetahuan sendiri berdasarkan pengalaman yang diperoleh dengan lingkungannya. Pendekatan ini memerlukan keterlibatan yang aktif dari anak didik, sedangkan tanggungjawab guru ialah menyediakan suasana yang kondusif untuk pembelajaran. Guru perlu menyediakan bahan yang sesuai, efisien, memberi dukungan dan motivasi supaya siswa dapat menerima dan memproses pengetahuannya sendiri.

Pengembangan multimedia minimal menguasai: desain komunikasi, penyuntingan video, fotografi, grafik layout, desain grafis dan desain komunikasi visual serta teknologi komputer. Teori teknologi pendidikan menyediakan petunjuk untuk mendesain program multimedia yang hendak dicapai oleh pembelajar. Multimedia interaktif dalam pembelajaran dapat memberikan jawaban atas suatu bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan secara tradisional dimana pendekatan tersebut cenderung *teacher centered* dan kurang interaktif. Multimedia interaktif meningkatkan antarmuka komputer *text only minimalis* dan menghasilkan keuntungan yang memuaskan dengan mencari dan menarik perhatian, sekaligus ketertarikan dapat memperkuat ingatan terhadap informasi tersebut.

Pembelajaran di sekolah SMA Swasta Ar-Rahman Medan sampai saat ini masih menggunakan media konvensional yaitu white board, LCD dan beberapa buku teks. Penggunaan multimedia interaktif berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) di SMA Swasta Ar-Rahman Medan pada bidang studi PKn dengan **Macromedia Flash** belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu pengembangan multimedia interaktif pada mata pelajaran PKn ini merupakan salah satu upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran.

Gambaran umum, meskipun kebanyakan guru mengajarkan dengan media konvensional, namun pembelajaran masih didominasi oleh guru dalam proses belajar mengajar (*teacher centered*), kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran tergolong rendah, hal ini terlihat dari penggunaan media pembelajaran masih berupa presentasi sederhana. Multimedia

interaktif yang dikembangkan para guru seringkali tidak sesuai standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Ada sejumlah alasan ketidaksiharian misalnya, lingkungan sosial, geografis, budaya atau aplikasi yang digunakan masih terasa asing dan lain sebagainya. Untuk itu, perlu adanya multimedia interaktif yang dikembangkan sendiri oleh pendidik dapat disesuaikan dengan karakteristik sasaran. Multimedia interaktif yang dikembangkan sendiri akan lebih mudah untuk digunakan pendidik dalam pembelajaran. Bagi sekolah, multimedia interaktif dapat membantu sekolah dalam mewujudkan pembelajaran yang berkualitas. Penerapan multimedia interaktif dapat mengkondisikan kegiatan pembelajaran lebih terencana dengan baik, mandiri, tuntas dan dengan hasil (output) yang jelas. Multimedia interaktif yang sudah teruji kelayakan dan keunggulannya akan dapat menambah sumber belajar yang dapat dipergunakan peserta didik dalam belajar.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang diketahui:

Di SMA Swasta Ar-Rahman Medan bahwasanya media interaktif yang digunakan dalam pembelajaran masih “langka” hal ini dapat diketahui dari wawancara terhadap beberapa guru terutama guru bidang studi PKn penggunaan media interaktif dalam pembelajaran tergolong jarang digunakan dengan alasan ketidaktahuan dan masih asing dengan media interaktif.

Pada materi pelajaran PKn dikelas XII khususnya Globalisasi sangat pantas menggunakan media interaktif, disamping waktu pelaksanaan materi tersebut selalu diakhir semester II sehingga materi ini jarang diseriiskan (dituntaskan) dalam mempelajarinya, hal ini dikarenakan dalam penyambutan Ujian Nasional (UN) setiap tahunnya pelajaran ini sering diabaikan. Padahal jika

dilihat dari isi materi pelajaran globalisasi, ada memberikan kontribusi yang besar di dalam meningkatkan daya kognitif siswa tentang globalisasi, jika siswa tidak dibekali dengan pengetahuan globalisasi siswa akan asing dan aneh tentang globalisasi, padahal perkembangan dunia yang kian terus berputar dari waktu ke waktu perlu kiranya kita sebagai guru membekali siswa dengan materi-materi globalisasi agar dapat mampu membentengi diri dan mampu juga melihat sisi positif dan negatif dari globalisasi itu sendiri pada kehidupan sehari-hari. Disatu sisi materi ini sangat cocok dan menarik bahkan pantas untuk ditampilkan dengan media interaktif, pada materi globalisasi dapat menampilkan fitur-fitur yang menarik dan elegan serta mampu menginspirasi animasi-animasi yang aktual serta canggih jika ditampilkan dengan macromedia flash.

Yang dimaksud dengan **Multimedia** dalam penelitian ini adalah suatu penggabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi berupa teks, grafis, audio, video dalam bentuk aplikasi komputer. Yang dimaksud dengan **Interaktif** dalam penelitian ini adalah kemampuan dalam menggunakan dalam mengontrol atau menentukan urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan pengguna yang dikemas dalam presentasi **macromedia flash CS 6**. Dan model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan konsep Borg & Gall pada mata pelajaran PKn pada pokok bahasan Globalisasi dimana materi pelajaran ini menekankan pada pemahaman konsep yang dihubungkan dengan realita kehidupan sehari-hari / Contextual Teaching and Learning (CTL).

Pada penerapannya, media interaktif Macromedia Flash berbasis CTL pada bidang studi PKn yang bakal direncanakan nanti akan menghadirkan

beberapa tampilan yang berbeda dengan mengakomodasi seluruh fasilitas dari macromedia flash itu sendiri seperti animasi, fitur-fitur yang elegan, audio serta video yang bakal dikemas dengan menarik, sehingga pembelajaran akan lebih menarik untuk disajikan kepada siswa dengan materi Globalisasi. Pada materi Globalisasi akan menampilkan gambar-gambar yang sangat menarik serta tampilan dua dimensi apalagi isi materi tersebut (Globalisasi) sangat membantu siswa dalam meningkatkan daya kognitif siswa untuk melihat perkembangan globalisasi agar lebih mudah diserap oleh siswa itu sendiri sekaligus mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

Adapun keunggulan dari macromedia flash CS 6 dalam pembelajaran ini adalah, (1) media flash memiliki keunggulan sendiri dari program-program media interaktif lainnya serta memuat (dapat diisi) dengan segala program yang ada dikomputer, seperti membuat audio, video, aplikasi powerpoint, menampilkan tampilan dua dimensi, mengimport dari berbagai jenis aplikasi. (2) pembelajaran yang ditampilkan dengan macromedia flash CS 6 akan lebih menarik dan menimbulkan inspirasi bagi yang melihatnya apalagi pembelajaran yang diinginkan sesuai dengan tujuan yang dicapai. (3) siswa lebih proaktif dalam pembelajaran pada macromedia flash CS 6 karena dapat menimbulkan penasaran serta keingintahuan dalam menganalisis hasil tampilan media yang sedang berlangsung. (4) guru akan termotivasi jika sudah mampu menjalankan program macromedia flash CS 6 untuk terus menerus dalam setiap materi pembelajaran.

Digunakannya macromedia flash CS 6 dalam peneliti ini, banyak guru-guru yang masih asing akan aplikasi ini, untuk itu perlu dianggap hal yang tidak

asing jika aplikasi ini dapat disosialisasikan kepada guru-guru agar lebih proaktif dalam membuat bahan pembelajaran secara interaktif, proaktif dan professional, sebab jika tidak dimulai, akan membuat sebuah “keterasingan” terhadap aplikasi teknologi pembelajaran yang begitu mendukung kepada kecerdasan siswa dalam pembelajaran.

Masih banyak bentuk-bentuk aplikasi lain yang dapat mendukung media pembelajaran lainnya yang bersifat multimedia, seperti **MX adobe CS, powerpoint, macromedia dreamwear, pinnacle, camtasia** dan sebagainya. Untuk macromedia flash CS 6 merupakan software yang tepat untuk membuat berbagai macam bentuk sajian visual yang dapat menginterpretasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar, suara serta output penilaian langsung yang dapat dimodifikasi dalam slide pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif dengan macromedia flash CS 6 dalam pelajaran PKn bisa dijadikan alternative media pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala diatas. Dengan media pembelajaran ini diharapkan mampu menjadikan pembelajaran PKn lebih bervariasi dan mendapatkan respon positif dari siswa serta memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah PKn siswa.

Dalam hal ini untuk mengatasi berbagai permasalahan dalam pelaksanaan pembelajaran di atas, dibutuhkan juga suatu model pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif dalam merangsang dan membuat peserta didik lebih aktif selama pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan pendekatan CTL sekaligus membuat siswa mampu mengkaitkan antara materi pelajaran yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik

membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Dari uraian-uraian di atas menarik untuk diteliti dan dianalisis akan hal tersebut sekaligus melatar belakangi penelitian ini dalam mengembangkan media pembelajaran PKn dengan menggunakan aplikasi macromedia flash berbasis CTL.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang akan diteliti adalah hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar PKn, terutama untuk mata pelajaran PKn dengan memperhatikan kemampuan dan potensi yang dimiliki siswa. Dengan demikian, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

- (1) Apakah pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif layak pada materi PKn?
- (2) Apakah materi PKn yang disajikan menggunakan media pembelajaran interaktif macromedia flash berbasis CTL mudah dikuasai dengan baik?
- (3) Apakah proses pembelajaran media interaktif berbasis CTL sudah sesuai dengan karakteristik mata pelajaran PKn?
- (4) Apakah guru sudah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis CTL secara efektif pada mata pelajaran PKn?
- (5) Apakah ada peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan produk interaktif dari Macromedia Flash?
- (6) Apakah Macromedia Flash berbasis CTL dapat menuntun peserta didik untuk aktif dalam belajar?

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan kepada latar belakang masalah dan identifikasi masalah maka yang mengarah kepada perlunya pengembangan multimedia interaktif berbasis CTL dapat memberikan jawaban permasalahan yang sudah diidentifikasi, serta mengingat kepada penelitian yang dilakukan mencakup keseluruhan faktor-faktor tersebut suatu hal yang rumit, menuntut keahlian serta waktu dan dana yang tidak sedikit. Maka untuk itulah pengembangan multimedia interaktif dibatasi dengan ruang lingkup pengembangan produk pembelajaran interaktif berbasis CTL terhadap hasil belajar PKn siswa kelas XII di SMA swasta Ar-Rahman Medan.

Yang menjadi ruang lingkup dari penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan multimedia interaktif macromedia flash CS 6 berbasis CTL yang dikemas dalam CD ROM dan bagaimana efektifitas multimedia interaktif pada mata pelajaran PKn. Media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan berupa tutorial yang dapat diakses dengan aplikasi macromedia flash CS 6. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dibuat dengan menggunakan aplikasi macromedia flash CS 6 berbasis CTL.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang dikemukakan, maka pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis CTL dengan macromedia flash CS 6 yang dikembangkan layak digunakan pada bidang studi PKn dalam membantu siswa belajar?

2. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis CTL dengan macromedia flash CS 6 efektif pada mata pelajaran PKn?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian pengembangan ini secara khusus adalah bertujuan:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis CTL dengan macromedia flash CS 6 layak digunakan pada mata pelajaran PKn.
2. Untuk mengetahui media pembelajaran interaktif berbasis CTL dengan macromedia flash CS 6 efektif digunakan pada mata pelajaran PKn.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang akan dilaksanakan nantinya, diharapkan dapat bermanfaat secara teoretis dan praktis. Secara **teoretis** hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat: (1) sebagai bahan informasi bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran PKn, (2) sebagai salah satu alternatif dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif bagi guru agar mampu mendesain, mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif.

Adapun manfaat secara **praktis** adalah (1) dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan macromedia flash, (2) memberikan data empiris tentang pencapaian tujuan pembelajaran bila menerapkan penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran PKn, (3) sebagai bahan pertimbangan guru bidang studi PKn dalam mempersiapkan materi pembelajaran pada pembahasan Globalisasi, (4) dapat

digunakan sebagai sumber belajar mandiri, (5) dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran PKn siswa SMA Swasta Ar-Rahman Medan.



THE
Character Building
UNIVERSITY