

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Para praktisi pendidikan dituntut agar mampu memahami dan menggunakan alat-alat yang tersedia dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Kemajuan di bidang teknologi pendidikan menuntut digunakannya berbagai media pembelajaran serta peralatan-peralatan yang semakin canggih. Boleh dikatakan bahwa dunia pendidikan dewasa ini hidup dalam dunia media, dimana kegiatan pembelajaran telah bergerak menuju dikurangnya penyampaian bahan pembelajaran secara konvensional yang lebih mengedepankan metode ceramah, dan diganti dengan sistem penyampaian bahan pembelajaran modern yang lebih mengedepankan peran siswa dan pemanfaatan multimedia.

Pada kegiatan pembelajaran yang menekankan pada kompetensi-kompetensi yang terkait dengan keterampilan proses, peran media pembelajaran menjadi semakin penting. Pembelajaran yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi multimedia dan dalam batas-batas tertentu, akan dapat memperbesar kemungkinan siswa untuk belajar lebih banyak, memahami apa yang dipelajari dengan lebih baik, dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Pendidikan dikatakan berkualitas jika dalam pendidikan itu terlaksana kegiatan pembelajaran yang terencana, terprogram, efisien dan efektif, serta menggunakan model pembelajaran yang relevan dengan materi dan karakteristik siswa, variatif, evaluasi yang tepat, serta memilih sumber belajar yang relevan dengan perkembangan ilmu pengetahuan. Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan dan proses pembelajaran agar dapat, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Tercapainya tujuan pendidikan sangat berkaitan dengan bagaimana siswa itu belajar. Belajar adalah usaha yang dilakukan manusia untuk mendapatkan pengetahuan baru. Berhasil atau tidaknya siswa belajar juga dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang dilakukan dan sumber belajar yang digunakan. Sumber belajar adalah semua sumber yang didapat siswa dari guru maupun sumber lainnya.

Guru sebagai sarana dan prasarana yang diperlukan dalam pembelajaran harus mampu membangun situasi yang interaktif dan kondusif di dalam kelas. Dalam proses pembelajaran tugas utama seorang guru adalah mengajar, mendidik serta melatih siswa dalam mencapai kecerdasan kognitif, afektif serta psikomotorik yang optimal sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan. Agar dapat melaksanakan tugasnya dengan baik, seorang guru harus mempunyai

keterampilan dan kemampuan dalam menguasai materi pelajaran, menyampaikan pelajaran serta melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan baik.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan. Pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran atau didikan yang ada dalam kurikulum. Sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan prosedur media. Salurannya adalah media pembelajaran dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru.

Oleh karena itu, proses belajar mengajar memang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Untuk itu maka diperlukan media sebagai perantara penyampaian materi yang dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran.

Peningkatan minat siswa untuk memperhatikan proses pembelajaran merupakan tanggung jawab guru dalam mengajar dan menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan juga media pembelajaran yang digunakan akan mempermudah siswa untuk memahami materi. Namun kenyataannya dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih banyak guru yang monoton dan kurang kreatif, kadang membuat siswa merasa jenuh dan bosan. Sehingga menyebabkan siswa banyak yang mengantuk pada saat diajar, tidak konsentrasi, ramai sendiri, dan tidak minat untuk memperhatikan proses pembelajaran yang berlangsung di

dalam kelas. yang mengakibatkan pemahaman siswa terhadap materi kurang maksimal. Untuk itu diperlukan sebuah metode dan media pembelajaran yang cocok dan tepat sasaran untuk tiap kelas sesuai kondisi siswanya.

Seorang guru yang profesional selalu berusaha mencari cara yang terbaik untuk mencapai sasaran pembelajaran. Ia akan menggunakan berbagai media pembelajaran mulai media berbasis cetak, audio dan visual sampai pada komputer dalam rangka membantu siswa untuk mencerna materi pelajaran lebih cepat dan efisien. Dengan menggunakan, materi yang semestinya harus dicapai dalam waktu 2 jam pelajaran dapat disingkat menjadi 1 jam pelajaran sehingga pengayaan materi kepada siswa bisa lebih ditingkatkan, bahkan dengan kemampuan guru menggunakan media pembelajaran, ia mampu membawa siswa kepada tingkat analisis dan eksplorasi terhadap setiap materi pelajaran (Azhar, 2004: 74).

Guru yang berkualitas juga harus memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional, yakni memiliki kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional. Dalam Undang Undang Republik Indonesia nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen dinyatakan bahwa: "Dalam melaksanakan tugas keprofesionalan, guru berhak memperoleh dan memanfaatkan sarana dan prasarana pembelajaran untuk menunjang kelancaran tugas keprofesionalan". Misalnya, dalam melaksanakan kompetensi pembelajaran guru dituntut memiliki kemampuan secara metodologis dalam hal perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, termasuk didalamnya penguasaan dan penggunaan media pembelajaran. Penggunaan alat bantu atau media pembelajaran diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran di

dalam kelas maupun di luar kelas. Sehingga bisa memotivasi minat siswa untuk belajar dengan senang yang akhirnya dapat meningkatkan prestasi dan hasil belajar siswa yang baik dengan penggunaan media yang menarik.

Media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan pengajaran karena ia membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pengajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pengajaran. Dalam kondisi ini penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi proses dan mutu hasil belajar mengajar. Selain itu, penggunaan media secara kreatif akan memungkinkan siswa belajar lebih baik dan dapat meningkatkan performa mereka sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai (Rivai, 2001:64).

Penggunaan media yang tepat dapat bermanfaat bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuannya, dan dapat memperjelas penyajian pesan. Selanjutnya, kehadiran media dalam proses pembelajaran memiliki makna yang sangat urgen, ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kerumitan materi yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan media. Selain itu, media dapat mewakili apa yang kurang mampu diucapkan seorang guru melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan materi yang abstrak dapat dikonkritkan melalui media (Sukardi, 1993:16-17). Media pembelajaran juga sebagai alat komunikasi untuk lebih mengefektifkan proses pembelajaran dan juga sangat membantu dalam upaya mencapai keberhasilan proses pembelajaran di sekolah. Peranan media pembelajaran salah satunya adalah faktor utama yang dapat mempengaruhi hasil

belajar siswa, karena melalui media pesan pembelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran tersebut. Untuk mewujudkan efektivitas dalam belajar dan mengajar maka harus memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran tersebut dirancang agar siswa merasa tertarik untuk belajar. Perbedaan gaya belajar, minat, intelegensi, keterbatasan daya indera, cacat tubuh atau hambatan jarak geografis, jarak waktu dan lain-lain dapat dibantu diatasi dengan pemanfaatan media pembelajaran (Arif dkk, 2008:14).

Dari pernyataan di atas dapat diketahui bahwa inovasi-inovasi terbaru dalam membuat atau menyiapkan media pembelajaran tentunya sangat bermanfaat bagi proses pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik juga dapat membuat proses pembelajaran semakin menarik. Oleh karenanya, kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi, diharapkan dapat berpengaruh terhadap penyusunan dan pembuatan media pembelajaran yang lebih menarik. Perangkat komputer sebagai sarana pembuatan media pembelajaran telah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia, komputer telah dijadikan sumber dan ruang akses informasi dan komunikasi banyak orang. Begitu juga halnya dalam proses pembelajaran, komputer saat ini adalah media pembelajaran yang sangat dibutuhkan.

Pada saat sekarang ini media pembelajaran yang dikembangkan melalui perangkat lunak (*software*) yang biasanya berupa aplikasi, tutorial, permainan dan lain-lain sudah sangat banyak dan beragam. Ini seiring perkembangan ilmu komputer yang begitu pesat. Tidak terbatas bagi setiap orang untuk dapat menggunakan media-media pembelajaran tersebut. Dengan cara mengunduh atau

mendownload software tersebut melalui akses internet sehingga aplikasi-aplikasi tersebut dapat digunakan oleh setiap orang melalui perangkat komputer atau *gadget* pribadi. Hal ini menandakan bahwa kemajuan teknologi dan informasi telah memperluas ruang gerak dalam belajar, memudahkan akses ilmu pengetahuan, dan mempersempit batasan-batasan dalam belajar.

Seperti diketahui perkembangan media pembelajaran di sekolah-sekolah dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya sumber daya pengajar, fasilitas di sekolah, lingkungan tempat atau lokasi sekolah, dan lain-lain. Namun lokasi berdirinya sebuah sekolah sangat mempengaruhi kualitas media pembelajarannya. Di daerah perkotaan dapat dipastikan bahwa sebuah sekolah dapat memiliki fasilitas lebih unggul dibandingkan dengan sekolah yang berada dipinggir kota atau pedesaan. Pada kenyataannya di area perkotaan berbagai fasilitas yang mendukung dalam pembuatan media pembelajaran mudah didapatkan tetapi dalam membuat rancangan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dan memanfaatkannya masih belum maksimal.

Perancangan media pembelajaran telah banyak dilakukan para programmer menggunakan berbagai media animasi sebagai program perancang dan program desain media pembelajaran. Media animasi tersebut sudah sangat mudah didapatkan, bisa dengan mengunduh atau *mendownload* pada akses internet. Selain itu, telah banyak situs-situs yang telah memberdayakan atau menyediakan media-media tersebut secara gratis dan terjangkau. Azhar (2003:21) mengemukakan beberapa hasil penelitian yang menunjukkan dampak positif dari

penggunaan media sebagai bagian integral pembelajaran di kelas atau sebagai cara utama pembelajaran langsung sebagai berikut:

1)Penyampaian pembelajaran menjadi lebih baku 2) Pembelajaran bisa lebih menarik. 3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif. 4) Lama waktu pembelajaran yang diperlukan dapat dipersingkat. 5) Kualitas hasil belajar dapat di tingkatkan.6) Pembelajaran dapat diberikan kapan dimana diinginkan atau diperlukan. 7) Sikap positif siswa terhadap apa yang dipelajari. 8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif.

Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan hasil belajar juga dapat ditingkatkan dengan maksimal.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 024183 Binjai Timur pada tanggal 26 Desember 2016, dapat disimpulkan bahwa masalah yang terjadi di lapangan adalah minat siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih kurang dan siswa masih pasif dalam pelaksanaan pembelajaran. Guru kelas menuturkan bahwa pada tahun ajaran 2015/2016 minat siswa terhadap mata pelajaran PKn tidak seperti minat pada mata pelajaran lainnya, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan menjadi kurang efektif. Selain itu, banyak siswa yang kesulitan memahami materi karena materi yang terlampau banyak dan sumber belajar yang terbatas. Guru belum menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu mengajar dan yang selama ini digunakan adalah metode ceramah. Padahal terdapat fasilitas komputer untuk digunakan sebagai penunjang belajar mengajar. Potensi yang ada dan belum diberdayakan tersebut maka dapat menyebabkan timbulnya masalah (Sugiyono, 2015: 77).

Dengan melihat data hasil wawancara dengan guru kelas IV di SD Negeri 024183 Binjai Timur pada tanggal 26 Agustus 2017 perlu sekali untuk ditingkatkan kualitas pembelajaran dengan berbantuan media pembelajaran yang relevan dengan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan pada materi berikutnya. Selain itu, didukung dengan hasil angket kebutuhan siswa dan kebutuhan guru yang dominan tertarik dengan media pembelajaran interaktif sebagai upaya meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Permasalahan mengenai kualitas pembelajaran yang masih belum optimal merupakan masalah yang sangat penting, sehingga perlu diupayakan pemecahan masalahnya untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk siswa kelas IV SD Negeri 024183 Binjai Timur. Melihat potensi sekolah, dengan disertai fasilitas komputer yang dapat dioperasikan bagi setiap siswa kelas IV menjadikan peneliti menetapkan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif sebagai upaya meningkatkan kualitas maupun efektivitas pembelajaran PKn sehingga hasil belajar siswa juga meningkat.

Berdasarkan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 024183 Binjai Timur juga didapati bahwasanya hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa pada umumnya masih rendah dengan rata-rata 65 sedangkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang akan dicapai adalah 70. Sehingga dapat dikatakan nilai rata-rata siswa tidak mencapai kriteria yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena siswa menganggap pelajaran Pendidikan

Kewarganegaraan merupakan pelajaran yang sulit, membosankan, dan hanya belajar sesuai dengan buku serta hanya membayangkan saja.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 024183 Binjai Timur, dapat disimpulkan bahwa masalah yang terjadi di lapangan adalah motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan masih kurang dan juga siswa masih pasif dalam pelaksanaan pembelajaran. Selain itu, banyak siswa yang kesulitan memahami materi karena materi yang terlampaui banyak dan hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar. Guru juga belum menggunakan media pembelajaran interaktif sebagai alat bantu mengajar, guru hanya menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media apapun. Padahal terdapat fasilitas ruang komputer dan jumlah komputer yang memadai untuk digunakan sebagai penunjang belajar mengajar.

Seperti diketahui bahwa Pendidikan Kewarganegaraan merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti mulai disetiap jenjang pendidikan. Sesuai dengan Permendiknas No. 22 tahun 2006 tentang standart isi Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warganegara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945.

Sementara Tujuan Pendidikan Kewarganegaraan dalam Kurikulum Tingkat satuan Pendidikan (KTSP) yakni sebagai berikut : 1) Berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan. 2) Berpartisipasi secara aktif dan bertanggung jawab, dan bertindak secara cerdas

dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bertindak secara cerdas dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, serta anti korupsi. 3) Berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar dapat hidup bersama dengan bangsa-bangsa lainnya. 4) Berinteraksi dengan bangsa-bangsa lain dalam percaturan dunia secara langsung atau tidak langsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi.

Berdasarkan Permendiknas No. 22 tahun 2006 ruang lingkup mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk pendidikan dasar dan menengah secara umum meliputi aspek-aspek sebagai berikut: a) Persatuan dan Kesatuan bangsa, meliputi : hidup rukun dalam perbedaan, Cinta Lingkungan, Kebanggaan sebagai bangsa Indonesia, Sumpah pemuda, Keutuhan Negara Kesatuan Republik Indonesia, Partisipasi dalam pembelaan negara, Sikap positif terhadap Negara Kesatuan Republik Indonesia, Keterbukaan dan jaminan keadilan. b) Norma, hukum dan peraturan, meliputi : Tata tertib di sekolah, norma yang berlaku di masyarakat, peraturan-peraturan daerah, norma-norma dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, sistem hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan nasional, hukum dan peradilan internasional. c) Hak asasi manusia meliputi : Hak dan kewajiban anak, Hak dan kewajiban anggota masyarakat, Instrumen nasional dan Internasional HAM, Pemajuan, penghormatan dan perlindungan HAM, d) Kebutuhan warga, meliputi : Hidup gotong royong, harga diri sebagai warga masyarakat, kebebasan berorganisasi, kemerdekaan mengeluarkan pendapat, menghargai keputusan bersama, Prestasi diri, Persamaan

kedudukan warga negara. e) Konstitusi negara meliputi : Proklamasi kemerdekaan dan konstitusi yang pertama, konstitusi-konstitusi yang pernah digunakan di Indonesia, hubungan dasar negara dengan konstitusi. f) Kekuasaan dan Politik, meliputi Pemerintahan desa dan kecamatan, pemerintahan daerah dan otonomi, Pemerintah pusat, demokrasi dan sistem politik, budaya politik, budaya demokrasi menuju masyarakat madani, sistem pemerintahan, Pers dalam masyarakat demokrasi. g) Pancasila meliputi: Kedudukan Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi negara, proses perumusan Pancasila sebagai dasar negara, pengamalan nilai-nilai pancasila dalam kehidupan sehari-hari, pancasila sebagai ideologi terbuka. h) Globalisasi meliputi: globalisasi di lingkungannya, Politik luar negeri Indonesia di era globalisasi, dampak globalisasi, hubungan internasional dan organisasi internasional, dan mengevaluasi globalisasi.

Berdasarkan wawancara dan observasi sebelumnya dapat diketahui penyebab rendahnya hasil belajar siswa yaitu, penggunaan multimedia yang masih kurang optimal dalam kegiatan belajar mengajar. Pendidikan Kewarganegaraan kaya akan konsep yang bersifat abstrak membuat siswa sukar membayangkannya. Bila saja konsep-konsep yang bersifat abstrak itu dapat dibuat menjadi nyata sehingga mudah ditangkap oleh panca indera, maka masalahnya akan sangat berbeda. Masih kurangnya interaksi antara guru dan siswa menyebabkan siswa tidak terlalu banyak mempunyai kesempatan untuk mengemukakan apa yang ada dalam pikirannya. Dalam proses belajar dan mengajar kurang adanya interaksi antara guru dan siswa yang baik.

Untuk mengatasi masalah ini, guru harus senantiasa berinovasi membuat metode yang menarik sehingga dapat membantu untuk menyampaikan pengetahuan yang dimilikinya. Salah satu upaya yang tepat yaitu dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kehadiran media pembelajaran sebagai media antara guru sebagai pengirim informasi dan siswa sebagai penerima informasi harus komunikatif, khususnya untuk obyek secara visualisasi. Dalam pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan, khususnya konsep yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari lebih banyak menonjol visualnya, sehingga apabila seseorang hanya mengetahui kata yang mewakili suatu obyek, tetapi tidak mengetahui obyeknya disebut verbalisme. Dengan aktifnya siswa dalam pembelajaran, maka pembelajaran akan lebih bermakna karena siswa secara langsung diajak untuk mengkonstruksi pengetahuan tersebut. Disini penulis menawarkan sebuah media pembelajaran interaktif yaitu *Adobe Flash*. Software ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Kelebihan *flash* terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara. Awal perkembangan *flash* banyak digunakan untuk animasi pada *website*, namun saat ini mulai banyak digunakan untuk media pembelajaran karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti bermaksud ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* untuk materi globalisasi dibidang ekonomi merupakan alternatif yang tepat dalam proses belajar mengajar.

Mengingat bahwa selama ini guru yang berkaitan juga hanya menggunakan media buku teks (catatan) dan ceramah saja sehingga siswa merasa bosan dan jenuh tidak ada perubahan yang membuat siswa tertarik untuk memperhatikan, maka pemanfaatan media yang dilengkapi dengan fitur-fitur gambar animasi yang menarik dan tombol eksekusi, dapat membuat suasana belajar mengajar berlangsung menarik dan tidak terkesan monoton, serta mudah dipahami. Media pembelajaran yang ada dan yang pernah digunakan tersebut dikembangkan dalam bentuk CD (*Compact Disk*).

Media pembelajaran interaktif yang dikembangkan dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar yang sudah pernah dikembangkan masih terlihat kaku dan belum sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar, animasi yang digunakan tidak bergerak dan belum ada musik instrument dan suaranya. Banyak juga siswa yang kurang tertarik dengan media yang monoton seperti itu.

Pada penelitian ini yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan berbasis multimedia yang menggunakan *software Adobe flash* yang di sajikan dalam bentuk gambar-gambar animasi, teks dan suara. Software ini merupakan program untuk mendesain grafis animasi yang sangat populer dan banyak digunakan desainer grafis. Kelebihan *flash* terletak pada kemampuannya menghasilkan animasi gerak dan suara. Awal perkembangan *flash* banyak digunakan untuk animasi pada *website*, namun saat ini mulai banyak digunakan untuk media pembelajaran karena kelebihan-kelebihan yang dimiliki. Dalam hal ini guru dapat merancang materi globalisasi

dengan menggunakan *Adobe Flash* agar konsep globalisasi di bidang ekonomi yang bersifat abstrak menjadi kongkret. Dan diharapkan ketertarikan siswa untuk mempelajari materi Pendidikan Kewarganegaraan akan lebih meningkat dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Pemanfaatan media belajar bertujuan untuk mengembangkan proses pembelajaran yang menarik melalui pemanfaatan media.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti bermaksud ingin melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe Flash* pada mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan untuk siswa kelas IV SD Negeri 024183 Kec. Binjai Timur. Dengan Pengembangan Media Pembelajaran ini, diharapkan nantinya akan menghasilkan proses belajar Pendidikan Kewarganegaraan yang efektif, efisien dan menarik serta dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih baik dari sebelumnya.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Minimnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dalam proses belajar mengajar, terutama yang menggunakan media pembelajaran interaktif
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran menangani pendidikan kewarganegaraan terbatas pada penggunaan buku dan papan tulis.
3. Terbatasnya kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi dan informasi.

4. Banyak siswa yang belajar Pendidikan Kewarganegaraan tetapi tidak mengetahui konsep yang dipelajarinya.
5. Belum banyak guru yang menerapkan media pembelajaran menggunakan media dan metode yang menarik, efektif dan interaktif.
6. Pemahaman siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan cenderung rendah dikarenakan penyampaian materi pelajaran yang kurang menarik dan kurangnya komunikasi antara guru dengan siswa dalam pembelajaran
7. Belum dikembangkannya media pembelajaran interaktif berbasis untuk mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
8. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan belum memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 70.

### **1.3. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas tentang belum banyaknya penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan pemanfaatan teknologi modern yang sangat menunjang suksesnya proses pembelajaran maka permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Materi yang akan disajikan dalam media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan hanya menyangkut pokok bahasan Globalisasi.
2. Media pembelajaran interaktif yang akan dibuat adalah media pembelajaran yang menyajikan materi pembelajaran dalam bentuk media pembelajaran yang berisikan animasi, objek gambar, teks dan suara.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan masalah senbagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk siswa Kelas IV SD Negeri 024183 Kec. Binjai Timur pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan topik globalisasi berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan ahli disain?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran media pembelajaran interaktif yang dikembangkan untuk siswa Kelas IV SD Negeri 024183 Kec. Binjai Timur pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan topik Globalisasi berdasarkan hasil belajar siswa?

#### **1.5. Tujuan Pengembangan**

Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.
2. Mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

## 1.6. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan pengembangan media pembelajaran interaktif guna mempermudah penyampaian materi serta meminimalisir kejenuhan dan kebosanan dalam pembelajaran di kelas.

### 2. Manfaat Praktis

#### a. Bagi siswa

Meningkatkan pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai alat bantu pembelajaran dan menciptakan rasa tertarik dalam mempelajari Pendidikan Kewarganegaraan sehingga mampu meningkatkan kualitas belajar menjadi lebih baik.

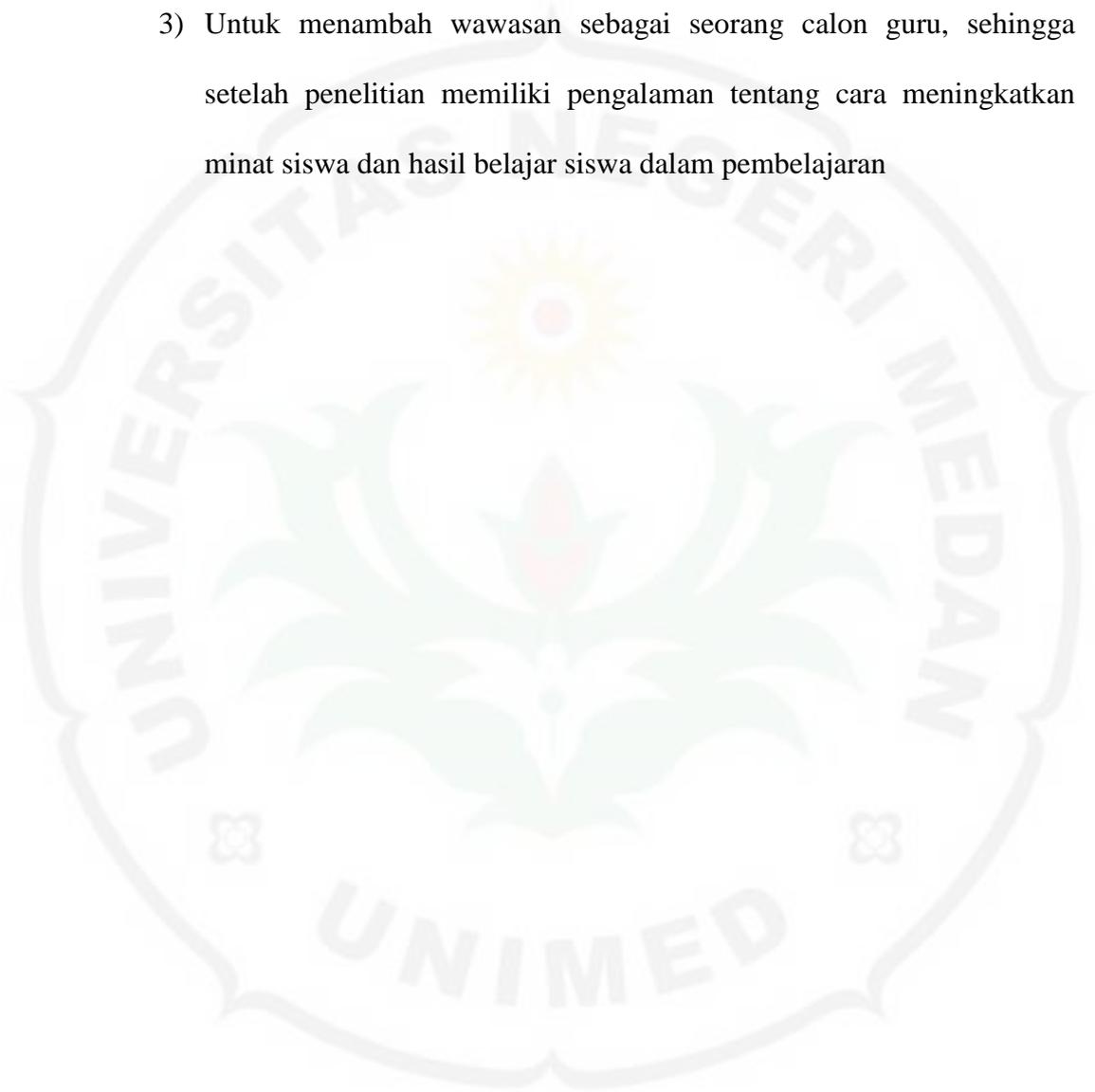
#### b. Bagi guru

Memberikan variasi dalam proses pembelajaran, sehingga penyajian materi tidak monoton serta dapat mendorong guru kreatif untuk membuat dan menggunakan media alternatif dalam menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi.

#### c. Bagi Mahasiswa

- 1) Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran interaktif
- 2) Mengenalkan lebih jauh kepada siswa tentang bidang media pembelajaran interaktif

- 3) Untuk menambah wawasan sebagai seorang calon guru, sehingga setelah penelitian memiliki pengalaman tentang cara meningkatkan minat siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran



THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY