

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan di Indonesia adalah suatu proses pengembangan dari suatu masyarakat dan pemerintah yang dilakukan secara sadar dan penuh tanggungjawab untuk kelangsungan hidup serta kehidupan generasi penerus bangsa. Pendidikan juga bagian dari integral kehidupan masyarakat di era global yang harus memberikan serta memfasilitasi bagi tumbuh dan berkembangnya keterampilan intelektual, sosial, dan personal.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I tentang pendidikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dari proses pembelajaran agar peserta didik 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. Tujuan pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi seorang warga negara yang memiliki komitmen yang konsisten untuk mempertahankan negara.

Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi seseorang dengan lingkungannya. Kaitannya bahwa belajar membutuhkan interaksi, hal ini ditunjukkan bahwa proses pembelajaran merupakan proses komunikasi, artinya terjadi suatu proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau

sekelompok orang (penerima pesan). Proses belajar dipengaruhi oleh lingkungan, antara lain yaitu murid, guru, modul, majalah, media pembelajaran yang interaktif dan berbagai sumber belajar yang lainnya. Selain itu, inovasi pendidikan juga merupakan kegiatan primer dalam konteks aplikasi dari ilmu teknologi pembelajaran khususnya berbasis ICT. Sehingga diharapkan mampu meningkatkan kualitas pendidikan yang berdampak pada hasil pembelajaran yang lebih baik dan inovasi dalam dunia pendidikan juga terletak pada kekuatan berpikir yang menghasilkan ide-ide sebagai teknologi rancangan yang harus dimiliki di bidang pendidikan dan pembelajaran. Sesuai dengan hal itu, untuk memberikan nuansa baru dalam pembelajaran harus mengembangkan pembelajaran inovatif berbasis ICT, yang bersifat *multimedia interaktif*. Untuk itu dalam proses pembelajaran *multimedia interaktif* ini, pendidikan yang bermakna sangat menunjang terwujudnya tujuan pendidikan yang berkualitas. Siswa juga memerlukan bimbingan, dorongan, dan peluang yang memadai untuk belajar dan mempelajari hal-hal yang diperlukan dalam kehidupannya.

Pendidikan kewarganegaraan ialah suatu mata pelajaran yang dapat membentuk manusia Indonesia seutuhnya dengan berlandaskan kepada Pancasila, undang-undang, serta norma yang sesuai dan berlaku di Indonesia. Menurut Susanto (2014: 225) mengatakan bahwa pendidikan kewarganegaraan adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia. Nilai luhur dan moral ini diharapkan dapat mewujudkan bentuk perilaku kehidupan siswa sehari-hari baik sebagai individu maupun anggota masyarakat serta mampu membekali siswa dengan

suatu pengetahuan dan kemampuan dasar yang berkenaan dengan hubungan antarwarga dan negara.

Tujuan dari Pendidikan kewarganegaraan di sekolah dasar adalah untuk membentuk watak dan karakteristik warga negara yang baik. Menurut Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah bahwa tujuan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan adalah sebagai berikut :

1. Mampu berpikir secara kritis, rasional, dan kreatif dalam menanggapi persoalan hidup maupun isu kewarganegaraan di negaranya.
2. Mampu berpartisipasi dalam segala bidang kegiatan, secara aktif dan bertanggung jawab, sehingga bisa bertindak secara cerdas dalam semua kegiatan.
3. Bisa berkembang secara positif dan demokratis, sehingga mampu hidup bersama dengan bangsa lain di dunia dan mampu berinteraksi, serta mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan baik. Hal ini akan mudah tercapai jika pendidikan nilai dan norma tetap ditanamkan pada siswa sejak usia dini karena jika siswa sudah memiliki nilai dan norma yang baik, maka tujuan untuk mencapai warga negara yang baik akan mudah terwujud.

Selain itu, Perlunya pendidikan kewarganegaraan diajarkan di sekolah dasar agar siswa sejak dini dapat memahami dan mampu melaksanakan hak dan kewajibannya untuk menjadi warga negara Indonesia yang cerdas, terampil, berkarakter yang telah dimandatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. Melalui materi

pendidikan kewarganegaraan juga dapat mendidik siswa agar berpikir kritis, rasional dan kreatif dalam menanggapi isu kewarganegaraan, dapat berpartisipasi aktif dan bertanggungjawab secara cerdas.

Seiring dengan perkembangan zaman ilmu pengetahuan dan teknologi, maka secara langsung bahwa pola pikir masyarakat akan berkembang dalam segala hal. Hal ini merupakan pengaruh besar terutama untuk dunia pendidikan yang menekankan adanya inovasi baru yang dapat menimbulkan suatu perubahan secara kualitatif yang berbeda dengan sebelumnya. Suatu tanggung jawab dalam melaksanakan evaluasi yang terletak pada penyelenggaraan pendidikan di sekolah, di mana guru memegang peranan aktif serta tanggung jawab untuk memperluas gagasan baru, baik terhadap siswa maupun masyarakat melalui proses pengajaran di kelas.

Tetapi kenyataannya menurut Susanto (2014: 224) belum sepenuhnya di pahami oleh kalangan pendidik, khususnya guru di sekolah dasar. Proses pengajaran di kelas sangat membosankan dan membuat peserta didik tertekan yang terjadi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), dan kurang diminati dalam dunia pendidikan dan persekolahan, karena banyak lembaga formal dominan pada penyajian materi yang bersifat kognitif dan psikomotorik belaka, kurang menyentuh pada aspek afektif. Hal ini bukan karena tidak disadari, melainkan karena ketidakpahaman para pengajar sehingga menjadikan PKn sebagai “pelajaran hafalan”. Di samping itu, pelaksanaan pembelajaran diperparah dengan keterbatasan fasilitas media pembelajaran.

Maka berdasarkan hal tersebut, disimpulkan bahwa faktor utama penyebab terjadinya kekeliruan dalam mengajar selama ini salah satunya adalah penggunaan

media pembelajaran yang masih sangat minim hanya menggunakan media karton dan gambar seadanya. Selain itu, guru selalu mengandalkan penggunaan buku teks saja tanpa ada media pendukung sehingga berdampak peserta didik hanya menghafal saja.

Permasalahan di atas, tidaklah terlepas dari andil suatu media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran berbentuk animasi dapat menunjang pemahaman serta keaktifan para siswa dalam belajar serta menjadikan strategi yang paling mudah di dapat sehingga menimbulkan umpan balik antara siswa dan guru sehingga dalam proses belajar mengajar akan menjadi lebih efektif, kreatif, dan interaktif.

Hasil pengamatan pada SD IT NU Tanjung Morawa Kabupaten Deli Serdang, pada pelaksanaan proses belajar mengajar sebagian guru dalam menerapkan kurikulum 2013 terutama pelajaran PKN masih banyak yang mengalami kendala, sehingga proses pembelajaran masih didominasi oleh guru sebagai sumber belajar dan masih kurangnya alat-alat serta media yang menunjang kebutuhan belajar siswa karena cenderung menggunakan buku saja.

Kemudian permasalahan yang didapatkan oleh peneliti adalah hasil belajar siswa yang masih rendah itu terlihat dari hasil ujian semester genap tahun ajaran 2018/2019. Hasil ujian PPKn kelas IV-A dari 30 siswa hanya 13 siswa yang memiliki nilai > 70 dan 17 siswa yang memiliki nilai < 70 , berarti hanya 13 siswa yang sudah mencapai standar ketuntasan dan 17 siswa yang belum mencapai standar ketuntasan. Sedangkan hasil ujian PPKn kelas IV-B dari 30 siswa hanya 10 siswa yang memiliki nilai > 70 dan 20 siswa yang memiliki nilai < 70 , berarti hanya 10

siswa yang sudah mencapai standar ketuntasan dan 20 siswa yang belum mencapai standar ketuntasan. Secara garis besar peneliti melihat bahwa hasil belajar siswa pada pembelajaran PPKn masih sangat rendah.

Dan dari hasil observasi yang telah dilakukan terhadap siswa SD IT NU Tanjung Baru Kecamatan Tanjung Baru diketahui bahwa siswa kelas IV kurang mendapat perhatian yang terbilang baik dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran berlangsung kurang adanya penggunaan alat bantu media, sehingga guru cenderung menjadi aktif dan siswa yang pasif. Karena tugas utama guru adalah mengelola jalannya proses belajar mengajar sehingga terjadi interaksi yang aktif dan membangun antara guru dan siswa. Dengan interaksi yang baik akan mengoptimalkan tujuan pembelajaran yang dirumuskan.

Mengatasi permasalahan di atas, perlu adanya dilakukan pengembangan multimedia pembelajaran yang menunjang pada pembelajaran PPKn siswa sesuai kriteria. Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif *Macromedia Flash 8* merupakan media yang digunakan guru untuk membuat daya tarik siswa pada proses pembelajaran berlangsung serta terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran yang tidak membosankan dan media ini sangat cocok dengan tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Pada media pembelajaran multimedia interaktif ini memiliki ragam aplikasi dan mengemas berbagai media mulai dari gambar, suara, video untuk menampilkan berbagai jenis animasi serta simulasi, Dan multimedia interaktif ini dikemas lebih ringkas dan memiliki sisi interaktif yang tinggi.

Multimedia interaktif didesain sebaik mungkin dengan tujuan agar mampu menarik perhatian peserta didik, Sehingga siswa merasa dirinya tidak bosan,

melainkan siswa melakukan aktivitas sambil bermain yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk belajar.

Berdasarkan paparan tersebut, maka perlu diadakan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan *software Macromedia Flash 8*. Proses pengembangan media ini akan dilakukan sesuai prosedur yang terstruktur. Maka judul penelitian ini “*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif PPKn Berbasis Multikultur pada Kelas IV SD IT NU Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019*”.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Belum tersedianya beragam media tematik untuk penunjang pelaksanaan kurikulum 2013.
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik bagi siswa sehingga apa yang diharapkan dari sebuah proses pembelajaran tidak tercapai secara efektif.
3. Belum tersedianya multimedia interaktif untuk pembelajaran tematik di SD IT NU Tanjung Morawa.
4. Kurangnya keefektifan siswa dalam proses pembelajaran

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dibatasi pada kelayakan dan keefektifan pembelajaran dengan menggunakan multimedia interaktif pada kelas IV SD IT NU Tanjung Morawa.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah multimedia pembelajaran interaktif PPKn berbasis multikultur yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran PPKn kelas IV SD IT NU Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019 ?
2. Apakah multimedia pembelajaran interaktif PPKn berbasis multikultur yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran PPKn kelas IV SD IT NU Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019 ?

1.5. Tujuan Masalah

Adapun tujuan dalam penelitian pengembangan ini sebagai berikut :

1. untuk mengetahui tingkat kelayakan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif PPKn berbasis multikultural pada kelas IV SD IT NU Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019.
2. Untuk mengetahui keefektifan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif PPKn berbasis multikultural pada kelas IV SD IT NU Tanjung Morawa Tahun Ajaran 2018/2019.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini antara lain :

1.6.1 Manfaat Teoritis

Sebagai bahan pengembangan ilmu pengetahuan dalam rangka penyelenggaraan pendidikan serta arti pentingnya proses belajar mengajar

yang dilaksanakan dengan perencanaan yang baik, adanya kelengkapan alat dan media pembelajaran yang digunakan, sarana dan prasarana belajar yang memadai dan hal-hal yang berhubungan dengan pemenuhan kebutuhan penyelenggaraan proses belajar mengajar.

1.6.2 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

- Meningkatkan peran aktif siswa pada kegiatan belajar mengajar di kelas.
- Meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran PPKn.
- Meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PPKn

2) Bagi Guru

- Sebagai bahan masukan bagi guru untuk mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif berbasis multikultural pada pelajaran PPKn di sekolahnya.

3) Bagi Sekolah

- Penelitian ini dapat memberikan sumbangan yang baik untuk sekolah dalam perbaikan pengajaran terutama dalam pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran PPKn di SD IT NU Tanjung Morawa.

4) Bagi Peneliti

- Untuk menambah wawasan dan kreatifitas tentang pengembangan media pembelajaran yang efektif dan untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas.

5) Bagi Peneliti Lain

- Sebagai bahan masukan dan pembandingan kepada peneliti lain yang ingin meneliti permasalahan yang sama di masa yang akan datang.

