

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peranan penting dalam meningkatkan kemajuan suatu bangsa. Berbagai bangsa di dunia menempatkan sektor pendidikan sebagai garda terdepan dalam prioritas pembangunan. Pendidikan adalah salah satu cara menumbuhkan kemauan, kemampuan, bakat dan potensi diri yang dimiliki oleh siswa (Purwanto, 2002: 10).

Pemerintah Indonesia sebagai bagian dari masyarakat dunia selalu berupaya untuk meningkatkan mutu pendidikan. Dalam sektor pendidikan pemerintah mengalokasikan 20% dari APBN untuk mensukseskan pendidikan nasional dan membangun SDM yang berkualitas. Berbagai inovasi dan program pendidikan telah dilaksanakan antara lain: (1) penyempurnaan kurikulum, (2) pengadaan buku ajar dan buku referensi melalui berbagai pelatihan, (3) meningkatkan kualifikasi pendidik dan tenaga kependidikan, (4) peningkatan manajemen pendidikan, dan (5) pengadaan berbagai fasilitas pendidikan lainnya.

Pemerintah juga memberikan dana BOS, dana block grand, serta berbagai subsidi lainnya. Sedangkan untuk meningkatkan kesejahteraan guru, saat ini pemerintah memberikan gaji sertifikasi guru dan tunjangan kinerja guru yang semuanya bermuara pada peningkatan mutu pendidikan.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi membawa dampak kemajuan yang sangat pesat terhadap dunia pendidikan. Kemajuan ilmu

pengetahuan dan teknologi telah berpengaruh terhadap penggunaan alat-alat bantu mengajar di sekolah-sekolah dan lembaga-lembaga pendidikan lainnya. Dewasa ini pembelajaran di sekolah mulai disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan, (Ali, 2010:1). Di era ini para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak tertutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman, (Rina, 2011:1).

Pembelajaran mengandung berbagai fungsi seperti membantu, membimbing, melatih, memelihara, merawat, menumbuhkan, mendorong, membentuk meluruskan, dan menilai (Sanjaya, 2009: 97). Tidak mudah untuk menuju suatu keberhasilan pembelajaran, banyak komponen yang harus dipadukan antara lain guru, siswa, materi, metode, sumber belajar, media pembelajaran, alat evaluasi dan lain sebagainya. Untuk mencapai suatu keberhasilan guru dituntut untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran (Uno dan Mohamad, 2012: 157).

Bila kita memiliki pengetahuan yang cukup, keterampilan yang memadai, serta kemampuan mengenal diri secara baik, maka kita dapat menentukan sendiri apa yang harus kita lakukan (Mardianti, 2009: 163). Indikasi keberhasilan pembelajaran apabila seluruh siswa termotivasi dan mampu menangkap makna tentang pengetahuan yang disampaikan oleh guru sehingga mampu menumbuhkembangkan potensi dirinya dan dapat memperoleh manfaat secara langsung dalam kehidupannya. Agar terciptanya pembelajaran yang efektif dan

efisien harus didasari adanya perubahan tingkah laku individu (motivasi) yang lebih positif (Hamalik, 2010: 68).

MIN Padang Bulan Rantauprapat selalu berupaya meningkatkan kualitas pembelajarannya agar mampu setara dengan sekolah-sekolah yang lebih unggul di Kota Rantauprapat. MIN Padang Bulan adalah sekolah Madrasah Ibtidaiyah dibawah naungan Kementerian Agama yang setingkat dengan Sekolah Dasar dan merupakan salah satu sekolah favorit di Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu karena memiliki kelebihan dalam bidang agama dan sekolah berwawasan lingkungan tingkat nasional.

Hasil pengamatan dan wawancara peneliti dengan guru IPS kelas IV MIN Padang Bulan Rantauprapat pada tanggal 10 April 2017 saat kegiatan pembelajaran IPS berlangsung. Dalam proses pembelajaran guru menggunakan media berupa buku teks tematik (4H) tema Daerah Tempat Tinggalku pembelajaran 3, proses pembelajaran lebih bersifat transfer ilmu dari guru kepada siswa. Misalnya pada saat guru menjelaskan gambar arah mata angin yang terdapat pada buku halaman 17 siswa pasif hanya memperhatikan gambar menyimak penjelasan guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting.

Hasil analisis penulis terhadap bahan ajar buku Tematik (4H) tema Daerah Tempat Tinggalku: (1) Materi bahan ajar masih sangat minim, hanya membahas tentang unsur-unsur peta secara sederhana, sedangkan cara untuk membaca peta lingkungan setempat, menggambar peta lingkungan setempat dan mengukur jarak memakai skala sederhana tidak ada; (3) Variasi desain buku yang ditampilkan tidak menarik dan terkesan monoton; dan (4) Bahan ajar belum sesuai dengan

tuntutan pemecahan masalah belajar karena belum mampu mengarahkan kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik, belum memberikan kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengurangi ketergantungan terhadap kehadiran guru dan memberikan kemudahan.

Minimnya keaktifan siswa dalam pembelajaran berdampak kepada hasil belajar siswa dilihat dari rata-rata nilai ulangan harian siswa yaitu 59,16 Hal ini didukung dari bukti hasil pre tes yang diberikan peneliti pada observasi awal kepada siswa kelas IV seminggu setelah pembelajaran peta pada tanggal 17 April 2017. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa sebesar 56,86 dengan ketuntasan secara klasikal 10%. Artinya dari 30 orang siswa hanya 3 orang yang mampu mencapai nilai sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah yaitu 75.

Pada hakikatnya mata pelajaran IPS materi peta sangat dekat dengan kehidupan di sekeliling siswa. Kesulitan siswa dalam memahami pelajaran IPS materi peta dikarenakan metode dan media pembelajaran yang digunakan guru kurang kreatif. Faktanya dalam proses pembelajaran ilmu pengetahuan sosial masih banyak guru yang monoton dan kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran, membuat siswa merasa jenuh/bosan, mengantuk, tidak konsentrasi, dan sibuk sendiri (Sari, 2016: 233-234). Peran media sebagai alat komunikasi sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran karena kurangnya pemanfaatan media dalam menjelaskan materi akan mempersulit siswa untuk membangun pengetahuan (Anggarayani, dkk, 2014:2).

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala MIN Padang Bulan pada tanggal 18 April 2017 bahwa di sekolah MIN Padang Bulan terdapat fasilitas

komputer untuk digunakan sebagai penunjang belajar mengajar, sudah ada beberapa guru yang memanfaatkan teknologi komputer sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran yaitu guru matematika dan guru olah raga. Namun kebanyakan guru menggunakan media komputer hanya untuk memutar video yang sudah ada dan hanya dilakukan pada mata pelajaran tertentu saja. Dalam penggunaan media guru lebih sering menggunakan alat peraga yang tersedia di sekolah, buku cetak, dan media yang terdapat di ruangan kelas.

Pengembangan media pembelajaran menjadi suatu bidang yang seharusnya dikuasai oleh setiap guru profesional. Kesadaran guru terhadap pentingnya pengembangan media pembelajaran harus ditingkatkan dalam proses pembelajaran. Selain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, pemakaian atau pemanfaatan media juga dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran, menyajikan data dengan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi (Bahtaria, dkk, 2013:93).

Media belajar untuk belajar mandiri pada era kemajuan teknologi sekarang ini sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Banyak media belajar diciptakan untuk belajar mandiri saat ini, namun untuk mencari suatu pilihan atau solusi media belajar yang benar-benar baik dan proses belajar mengajar menjadi efektif, menarik dan interaktif serta menyenangkan merupakan suatu permasalahan yang perlu dicari solusinya. Guru tidak hanya dituntut memiliki kemampuan mentransformasikan pengalaman, tetapi juga harus bisa menginspirasi siswa sehingga guru harus memanfaatkan media pembelajaran yang tepat agar pembelajaran menjadi efektif, menarik dan interaktif, (Pratiwi, 2015: 151).

Priandana dan Asto (2015: 180-181) menyimpulkan penggunaan media pembelajaran interaktif berbantuan *software macromedia flash* mendapatkan tanggapan yang baik oleh siswa secara perorangan maupun kelompok dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan tingkat kelulusan siswa melebihi 75%.

Hal yang sama juga dikemukakan oleh Viajayani, dkk (2013: 155) bahwa media pembelajaran *macromedia flash pro 8* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran *macromedia flash pro 8* mudah dan praktis digunakan oleh guru dan siswa.

Susilo (2016:119) menyimpulkan penggunaan media pembelajaran interaktif lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar bila dibandingkan dengan pembelajaran konvensional. Rata-rata nilai hasil belajar dengan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif *macromedia flash* diperoleh sebesar 86,55 lebih baik dari media konvensional sebesar 74,55.

Dari hasil-hail penelitian maka penulis menyimpulkan bahwa: (1) kurangnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran mempersulit siswa untuk membangun pengetahuan; (2) agar siswa dengan mudah mengingat materi yang diberikan dan meningkatkan hasil belajar, siswa harus belajar dengan cara berbeda dan ada warna baru di kelas; dan (3) pengembangan bahan ajar dan alat bantu belajar berupa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan ketertarikan siswa, minat belajar siswa dan hasil belajar siswa.

Hasil-hasil penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Widyanto dan Sudyanto, (2016:36) media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Melihat potensi sekolah MIN Padang Bulan dan keberhasilan guru matematika dan olah raga yang telah menerapkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash profesional 8* di MIN Padang Bulan membuat peneliti tertarik melakukan penelitian untuk meningkatkan kualitas maupun efektivitas pembelajaran IPS materi peta lingkungan setempat dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash profesional 8*.

1.2. Identifikasi Masalah

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

1. Minimnya guru di MIN Padang Bulan yang menerapkan media pembelajaran interaktif dan pemanfaatan teknologi modern dalam pembelajaran.
2. Media yang digunakan dalam pembelajaran ilmu pengetahuan sosial materi peta terbatas pada penggunaan buku, globe, peta dan papan tulis.
3. Pemahaman siswa pada materi peta masih rendah
4. Penyampaian materi pelajaran monoton dan kurang menarik bagi siswa dalam pembelajaran.
5. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial belum memenuhi KKM yang ditentukan yaitu 75.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas maka permasalahan yang akan dikaji adalah sebagai berikut:

1. Materi dalam media pembelajaran interaktif yang akan dikembangkan dibatasi pada materi peta lingkungan setempat.

2. Media pembelajaran interaktif yang akan dibuat adalah media pembelajaran berbasis *macromedia flash profesional 8* dengan menyajikan materi pembelajaran berisikan animasi, objek gambar, teks dan suara.
3. Analisis kebutuhan hanya dilakukan di MIN Padang Bulan Rantauprapat.

1.4. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif *Macromedia Flash Profesional 8* yang dikembangkan pada materi peta lingkungan setempat untuk siswa kelas IV MIN Padang Bulan?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran interaktif *Macromedia Flash Profesional 8* yang dikembangkan materi peta lingkungan setempat untuk siswa kelas IV MIN Padang Bulan?

1.5. Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini memiliki tujuan umum yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis *macromedia flash profesional 8* untuk pembelajaran IPS materi peta lingkungan setempat di kelas IV MIN Padang Bulan.

Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk: (1) Mengetahui kelayakan penggunaan media pembelajaran berbasis *macromedia flash profesional 8* materi peta lingkungan setempat pada IPS; dan (2) Mengetahui keefektifan penggunaan media pembelajaran peta lingkungan setempat pada IPS berbasis *macromedia flash profesional 8*.

1.6. Manfaat Pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk penelitian selanjutnya pengembangan media pembelajaran berbasis *macromedia flash profesional 8* dengan tujuan mempermudah penyampaian materi dan mengurangi kejenuhan dalam proses pembelajaran di kelas.
- b. Memberikan kontribusi pengetahuan untuk pengembangan ilmu pengetahuan pendidikan, terutama untuk pendidikan ilmu pengetahuan sosial.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Meningkatkan minat siswa dan menciptakan rasa tertarik terhadap pelajaran ilmu pengetahuan sosial dan meningkatkan pemanfaatan teknologi dan informasi sebagai alat bantu pembelajaran.

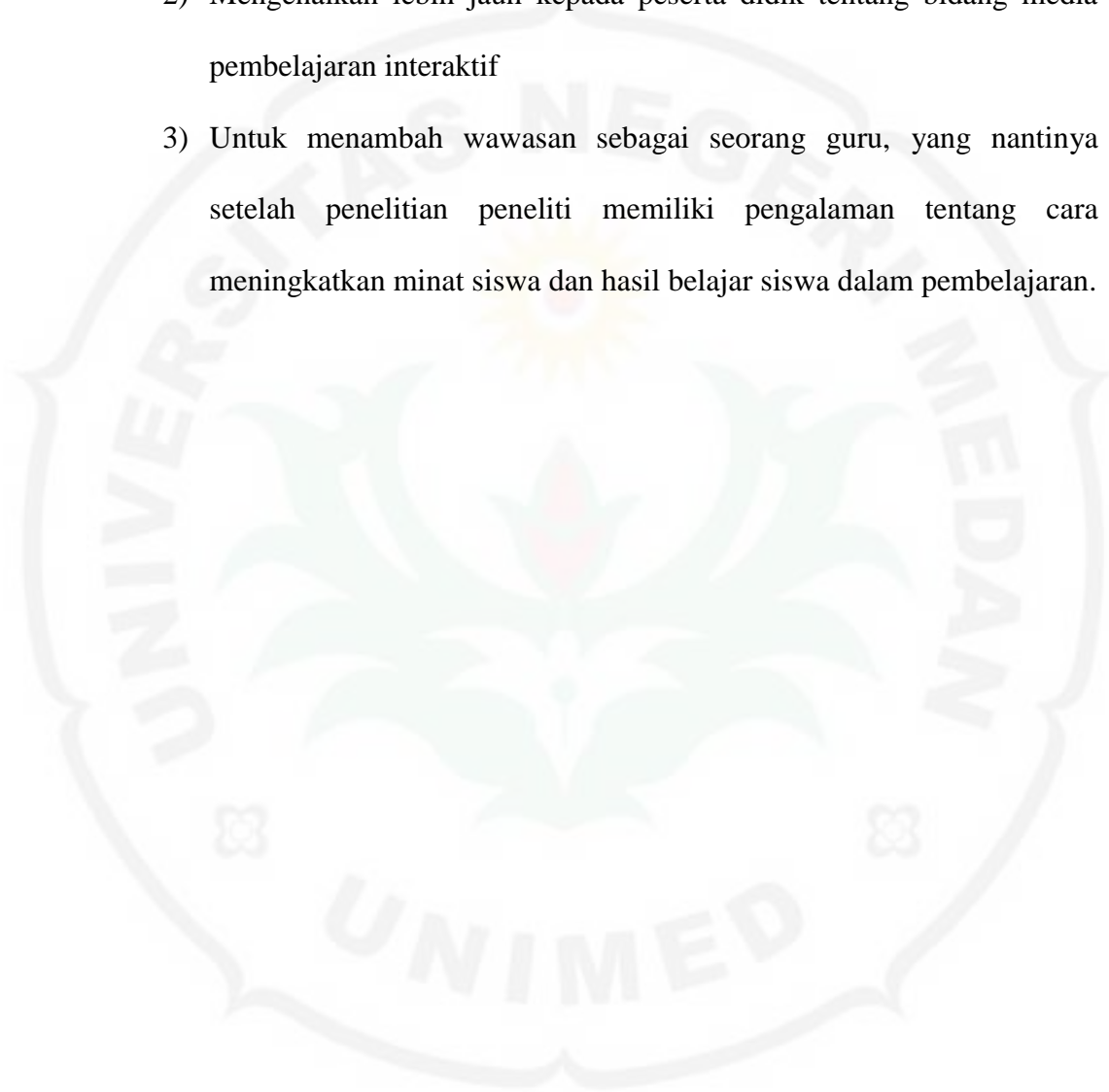
b. Bagi guru

Menginspirasi dan meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan teknologi sehingga penyajian materi dalam pembelajaran tidak monoton.

c. Bagi Mahasiswa

- 1) Dapat mengembangkan pola pikir peneliti cara merancang dan membuat media pembelajaran interaktif yang mutakhir dan cara untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas

- 2) Mengenalkan lebih jauh kepada peserta didik tentang bidang media pembelajaran interaktif
- 3) Untuk menambah wawasan sebagai seorang guru, yang nantinya setelah penelitian peneliti memiliki pengalaman tentang cara meningkatkan minat siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY