

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan dilaksanakan dan direncanakan sebagai kegiatan dalam rangka mendewasakan dan menanamkan nilai-nilai kebaikan bagi manusia, yang dikembangkan secara sistematis melalui berbagai situasi proses pembelajaran yang tersusun dengan baik. Dalam prosesnya pendidikan dilaksanakan sedemikian rupa agar manusia dapat memahami dan menghayati makna pendidikan tersebut sehingga menjadi manusia yang bertanggung jawab, mampu untuk menata perilaku pribadi, bersikap bijaksana, berpikir secara logika, rasional, dan ilmiah sehingga dapat bermanfaat untuk membantu dirinya dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Sutrisno (2011:24) mengatakan pendidikan dapat dimaknai sebagai sesuatu kegiatan yang berlangsung dalam situasi tertentu yang melibatkan perasaan, mental, sosial, intelektual, dan motorik dari peserta didik, yang dalam konteks ini adalah orang dewasa dini yang bersentuhan dengan teknologi. Seiring dengan perkembangan serta kemajuan sains dan teknologi yang semakin pesat, dunia pendidikan pun perlu mengadakan inovasi atau pembaharuan dalam berbagai bidang termasuk dalam strategi pelaksanaannya. Oleh karena itu, pendidikan adalah masalah yang menarik untuk terus dikaji dan terus dikembangkan.

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 di berbagai lembaga dan institusi pendidikan

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 penyampaiannya hendaknya menggunakan strategi yang tepat sehingga dapat menumbuhkembangkan kreativitas dan keterampilan siswa untuk dapat memecahkan setiap permasalahan yang dihadapinya dalam kehidupan nyata.

Keberhasilan pendidikan sangat tergantung pada unsur manusia dan unsur yang paling penting atau paling menentukan keberhasilan adalah guru, karena guru harus dapat membangkitkan minat dan menyampaikan materi-materi yang lebih menarik. Hal ini merupakan implikasi langsung dari Kurikulum 2013 yang pembelajarannya menuntut kreatifitas dan usaha guru yang 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 penyusunan perencanaan dan persiapan pembelajaran, proses pembelajaran, dan evaluasi yang standar. Proses persiapan dan perencanaan pembelajaran memerlukan media yang dapat membantu siswa dan juga guru yang berperan sebagai "*Guide on the side*" menggantikan "*sage on the stage*"

(Melly Andriani, 2010) untuk mengefektifkan proses pembelajaran. di sisi lain guru harus mampu merancang media pembelajaran yang baik. Yaumi (2013:5) menyatakan tujuan pembelajaran yang dirancang harus jelas dikomunikasikan dan ekspektasi betul-betul dipahami. Begitupula 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 berpikir, sikap, dan keterampilan siswa.

Untuk meningkatkan minat siswa, guru dituntut untuk menjadikan pelajaran lebih inovatif yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara optimal, baik belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas dengan metode yang inovatif, alat peraga maupun media lainnya. Media merupakan salah satu komponen komunikasi, menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT) media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu 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 belajar mengajar melalui media terjadi bila ada komunikasi antara guru (sumber) dan siswa (penerima).

Hamalik (2010:80) menyatakan bahwa secara operasional ada lima variabel yang berperan dalam proses belajar mengajar, yaitu : (a) tujuan pelajaran, (b) materi pelajaran, (c) metode dan teknik mengajar, (d) guru, dan (e) murid dan

logistik. Kesemua faktor ini memiliki pengaruh yang berkaitan satu dengan yang lain dalam mencapai tujuan akhir yang diinginkan dalam proses belajar mengajar.

Dalam penyelenggaraan pendidikan disekolah, tentunya siswa diberikan berbagai materi pelajaran pokok dan materi pelajaran tambahan yang harus dikuasai siswa sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Salah satu materi pokok yang disampaikan di jenjang pendidikan sekolah menengah pertama adalah mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). PPKn 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.

Kunci kesuksesan siswa dalam mempelajari PPKn adalah dengan menyampaikan 3 (tiga) hasil pokok yaitu: (1) informasi fakta secara lengkap; (2) menjelaskan konsep-konsep yang terkait dengan bidang studi; dan (3) nilai-nilai yang terkandung di balik fakta ataupun konsep. Meningkatnya kemampuan siswa dalam memahami tiga hasil pokok tersebut, tidak terlepas dari keterampilan guru dalam menentukan pola pendekatan yang dipakai untuk pembelajaran.

Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan oleh guru yaitu dengan melakukan pengembangan media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, peranan guru tidak dapat diabaikan dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai untuk maksud bahan pelajaran tersebut. Sementara menurut konstruktivisme, anak didik bertanggung jawab atas pembelajaran diri sendiri. Pelajar membangun pengetahuan sendiri berdasarkan pengalaman yang diperoleh dari 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.

Perkembangan teknologi multimedia yang ada pada masa kini, mampu mendukung proses pembelajaran yang berdasarkan pendekatan ini yang 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 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*).

Multimedia interaktif merupakan media yang dapat digunakan dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini dilandasi oleh persepsi bahwa pembelajaran akan berlangsung dengan baik, efektif, dan menyenangkan jika didukung oleh media pembelajaran yang dapat menarik minat dan perhatian siswa serta dapat mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa serta mampu menyediakan lingkungan belajar yang adaptif dan variatif. Siswa juga dapat mengontrol atau menentukan urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan siswa itu sendiri. Teknologi multimedia interaktif modern menawarkan lingkungan yang unik untuk pengembangan program ini memerlukan desain yang mendalam.

Pengembang 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 di mana 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, ketertarikan, dan ketertarikan memperkuat ingatan terhadap informasi.

Multimedia interaktif dapat menghasilkan suatu pembelajaran yang efektif, bila berbagai komponen (teks, garfik, audio, video/animasi) digabungkan

secara interaktif, dengan menggunakan komputer yang interaktif, dan dapat mengilustrasikan sebuah konsep melalui animasi, bunyi, dan demonstrasi menarik akan memungkinkan siswa untuk memperoleh kemajuan sesuai dengan tingkat kemampuannya masing-masing .

Berbagai pertimbangan yang telah disampaikan dari kemudahan yang diperoleh dalam pembelajaran dari penggunaan teknologi atau media pembelajaran, maka sangat penting kiranya untuk mengembangkan multimedia interaktif untuk mata pelajaran PKn di SMA guna mewujudkan delapan Standar Nasional Pendidikan dan meningkatkan kualitas proses dan produk pembelajaran di SMA, utamanya dalam mengubah paradigma pembelajaran ke arah yang lebih inovatif, konstruktif dalam dinamika perkembangan teknologi yang pesat. Penciptaan lingkungan belajar yang menarik minat belajar siswa untuk belajar secara mandiri merupakan masalah tersendiri. Lingkungan belajar ini dapat berupa sarana-prasarana atau alat bantu pembelajaran seperti media. Media yang digunakan sebagai wahana penyampaian pesan pembelajaran harus didesain agar dapat mengakomodasi keberagaman siswa dan dalam implementasinya dapat menerapkan paradigma baru dalam pembelajaran yang inovatif, efektif dan efisien.

Pembelajaran sekolah di SMA khususnya SMA Negeri 4 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang sampai saat ini masih menggunakan media pembelajaran konvensional yaitu dengan papan tulis, LCD, *whiteboard*, grafis dan buku teks. Penggunaan multimedia interaktif berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) pada pelajaran PKn di SMA Negeri 4 Kejuruan Muda

Kabupaten Aceh Tamiang, khususnya penggunaan power point 2010 belum banyak ditemukan dalam proses pendidikan khususnya dalam pembelajaran PPKn pada pokok bahasan Kasus Pelanggaran HAM. Hal ini diduga sebagai salah satu penyebab rendahnya kualitas proses dan hasil pembelajaran PPKn. Oleh sebab itu pengembangan multimedia interaktif adalah suatu upaya untuk memperbaiki proses dan hasil belajar.

Gambaran umum memperlihatkan bahwa masih rendahnya prestasi belajar siswa SMA khususnya SMA Negeri 4 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang dalam mata pelajaran PPKn meski kebanyakan guru mengajar dengan menggunakan media aplikasi *power point 2007*, namun pembelajaran masih didominasi oleh guru dalam proses belajar mengajar, kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran tergolong rendah terlihat dari penggunaan media pembelajaran masih berupa persentasi sederhana.

Pengembangan multimedia interaktif dapat menjawab atau memecahkan masalah ataupun kesulitan peserta didik dalam belajar. Penguasaan suatu kompetensi dalam pelajaran sangatlah penting, untuk itu siswa memerlukan model atau peraga yang tepat. Dengan dikembangkannya multimedia interaktif yang tepat, maka kesulitan tersebut dapat diatasi. Apabila materi pembelajaran yang akan disampaikan memerlukan contoh yang riil, maka multimedia interaktif mampu membantu peserta didik menuntun dengan menampilkan video tutorial. Demikian pula materi yang rumit, dapat dijelaskan dengan cara yang sederhana, sesuai dengan tingkat berfikir peserta didik, sehingga menjadi lebih mudah dipahami. Dengan menggunakan multimedia interaktif maka peserta didik dapat

menguasai kompetensi menggabungkan fotografi digital ke dalam sajian multimedia. Media juga dapat memotivasi siswa untuk membangkitkan gairah belajar serta interaksi lebih langsung antara murid dan sumber belajar. Media memungkinkan anak untuk belajar mandiri, sesuai dengan bakat dan kemampuan sebagaimana kata Gagne bahwa manusia dibekali kecerdasan majemuk (multiple intelegent), di samping juga akan memberi rangsangan yang sama dalam pengalaman dan persepsi. Bagi Pendidik, urgensi penelitian tentang pengembangan multimedia interaktif ini adalah mengalihfungsikan tanggungjawab belajar yang semula dipersepsi oleh sebagian orang berada pada pendidik menjadi sepenuhnya kepada diri peserta didik sendiri. Pendidik dituntut hanya berperan sebagai fasilitator dan mediator.

Multimedia interaktif yang dikembangkan para guru seringkali tidak sesuai standar kompetensi, kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran. Ada sejumlah alasan ketidaksesuaian 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.

Multimedia yang dimaksud dalam penelitian ini adalah suatu penggunaan gabungan beberapa media dalam menyampaikan informasi yang berupa teks, grafis, video dan audio dalam aplikasi komputer. Interaktif yang dimaksud adalah kemampuan pengguna untuk mengontrol atau menentukan urutan materi pembelajaran yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhan pengguna yang dikemas dalam persentasi *Power Point* 2010, model Borg & Gall adalah model penelitian pengembangan produk yang dikembangkan oleh Walter. R. Borg dan Meredith. D. Gall dan pelajaran PPKn khususnya pada pokok bahasan Kasus Pelanggaran HAM. adalah kelompok pelajaran yang menekankan pada pemahaman konsep yang dihubungkan dengan realita kehidupan sehari-hari.

Digunakannya aplikasi *Power Point* disebabkan peneliti melihat realita dilapangan bahwa kebanyakan para pendidik sering menggunakan dan merancang media pembelajaran menggunakan aplikasi tersebut karena dianggap lebih familiar dan dikalangan siswa SMA aplikasi ini juga dianggap lebih mudah menjalankannya, namun dalam penggunaannya para pendidik tidak menggunakan fasilitas yang terdapat pada aplikasi tersebut secara optimal. Dikalangan para pengembang media pembelajaran interaktif sendiri sering mengembangkan media pembelajaran yang aplikasi masih dianggap asing, seperti aplikasi *Macromedia dreamweaver 8*, *MX*, *Adobe CS* dan sebagainya. Padahal media yang dikembangkan dapat dilakukan di aplikasi *Power Point* disamping itu siswa juga familiar terhadap aplikasi tersebut program ini juga mudah untuk dijalankan.

Power Point 2010 merupakan *software* yang tepat untuk membuat berbagai bentuk sajian visual yang dapat mengintegrasikan berbagai media, seperti video, animasi, gambar, suara serta output penilaian langsung yang dapat dimodifikasi dalam slide pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif dengan *Power Point 2010* dalam pembelajaran PPKn bisa dijadikan alternatif media pembelajaran untuk mengatasi kendala-kendala di atas. Dengan media pembelajaran ini diharapkan mampu menjadikan pembelajaran PPKn lebih bervariasi dan mendapatkan respon positif dari siswa serta memfasilitasi kemampuan pemecahan masalah PPKn siswa.

Uraian di atas menarik perhatian penulis dan melatarbelakangi penulis untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran PPKn menggunakan *Power Point 2010* menggunakan *macros*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, masalah yang akan diteliti adalah hal-hal yang berkaitan dengan hasil belajar PPKn, terutama untuk mata pelajaran PKn dengan memperhatikan kemampuan dan potensi yang dimiliki siswa. Dengan demikian, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut: (1) apakah materi PPKn yang disajikan menggunakan media pembelajaran interaktif power point 2010 mudah dikuasai bila dibandingkan dengan materi yang disajikan melalui media persentasi *power point 2007?*, (2) apakah proses pembelajaran PPKn sudah sesuai dengan karakteristik mata pelajaran PPKn?, (3) apakah pembelajaran dengan media pembelajaran interaktif dapat membantu dalam memahami materi PPKn?, (4) apakah guru belum menggunakan media

pembelajaran interaktif secara efektif pada mata pelajaran PPKn?, (5) apakah ada perbedaan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran yang menggunakan produk interaktif dari *Power Point* 2010 menggunakan *macros* dengan *Power Point* 2007?.

C. Pembatasan Masalah

Dari uraian diatas yang mengarah kepada perlunya pengembangan multimedia interaktif untuk menjawab permasalahan yang teridentifikasi, serta mengingat penelitian yang mencakup keseluruhan faktor tersebut merupakan pekerjaan yang rumit, menuntut keahlian, waktu dan dana. Maka pengembangan multimedia interaktif ini dibatasi pada ruang lingkup pengembangan produk pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar PPKn siswa di SMA Negeri 4 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang.

Adapun yang menjadi ruang lingkup dari penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media *multimedia* interaktif yang dikemas dalam CD-ROM dan bagaimana efektifitas multimedia interaktif pada mata pelajaran PPKn pada pokok bahasan Kasus Pelanggaran HAM. Media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan berupa tutorial yang dapat diakses dengan aplikasi *Microsoft Power Point*. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti dibuat dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point* 2010 dengan fasilitas *Macros*.

D. Perumusan Masalah

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

1. Apakah media pembelajaran interaktif mata pelajaran PPKn pada *microsoft Power Point 2010* layak digunakan?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran interaktif pada powerpoint 2010 yang dihasilkan efektif digunakan dalam pembelajaran?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini secara khusus bertujuan untuk :

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang berkualitas pada mata pelajaran PPKn yang layak digunakan dalam pembelajaran PPKn.
2. Mengetahui hasil penggunaan media pembelajaran interaktif dengan *microsoft Power Point 2010*.

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 PPKn, (2) sebagai salah satu alternatif dalam memanfaatkan media pembelajaran interaktif bagi guru agar mampu mendesain, mengembangkan media pembelajaran *multimedia* interaktif.

Sedangkan manfaat secara praktis adalah (1) memberikan data empiris tentang pencapaian tujuan pembelajaran bila menerapkan penggunaan multimedia interaktif pada mata pelajaran PPKn, (2) dapat digunakan sebagai sumber belajar mandiri, (3) dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran PPKn siswa SMA Negeri 4 Kejuruan Muda Kabupaten Aceh Tamiang, (4) dapat digunakan sebagai acuan dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Powerpoint 2010, (5) sebagai bahan pertimbangan guru bidang studi PPKn, dalam mempersiapkan materi pembelajaran pada Kasus Pelanggaran HAM.