

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini dunia sedang memasuki era teknologi digital yang mengharuskan semua kegiatan dan pembelajaran dilakukan menggunakan teknologi yang tepat guna, khususnya dalam bidang pendidikan. Hal tersebut dipengaruhi oleh perkembangan pengetahuan, kemampuan dan keterampilan dalam upaya-upaya pembaruan sistem pendidikan dan pengajaran. Selain itu modernisasi dan daya dukung lingkungan sekolah menuntut akan hal ini dengan tujuan meningkatkan kinerja guru dan memberikan keterampilan kepada siswa. Dalam penjelasan ini guru menjadi kunci dalam keberlanjutan dari pencapaian kapasitas pembelajaran serta penciptaan masyarakat berbasis pengetahuan, teknologi dan keterampilan. (Ellen, dkk 2012).

Berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah dalam meningkatkan kinerja guru dan kegiatan belajar mengajar. Salahsatunya dengan memberikan hibah atau bantuan untuk melengkapi dan memfasilitasi sekolah-sekolah. Termasuk didalamnya fasilitas laboratorium dan komputer berbasis multimedia. Berdasarkan data dari LPMP dan Dinas Pendidikan Kota Medan, 50 % dalam realisasinya pemanfaatan dan penggunaan fasilitas serta media oleh guru juga masih sangat minim dikarenakan tidak semua guru kompeten dalam menggunakan media pembelajaran. Padahal guru sangat terbantu dalam menyampaikan materi yang diajarkan, dan siswa terbantu karena dapat memahami materi tertentu dengan menggunakan bantuan media. Selain itu, guru dituntut

untuk dapat menggunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Temuan Judith (2007) di Australia menunjukkan tujuan pengembangan media pembelajaran merupakan bagian dari tuntutan kurikulum yang harus ditaati oleh pendidik. Selain itu, pengembangan media pembelajaran di Australia bagian dari kemampuan pedagogik yang bisa memberikan dampak yang besar terhadap hasil belajar siswa. Siswa diberikan kesempatan dalam membangun perspektif dan konsep kewarganegaraan dari media yang ditampilkan. Kemudian dijelaskan bahwa jika terdapat di dalam kurikulum materi situasi sosial seperti dalam pembelajaran PKN guru seharusnya membuat pengembangan media pembelajaran yang berbasis multimedia dengan tujuan menunjukkan kepada siswa teknologi media dapat mengembangkan dan membangun kognitif dan psikomotorik siswa. Ini menunjukkan masih dibutuhkan pengkajian yang mendalam tentang pengembangan media pembelajaran oleh guru sebab ketertarikan dan minat siswa mengikuti pembelajaran ditentukan oleh media pembelajaran yang digunakan dengan kata lain dampaknya akan terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa secara signifikan.

SMP Islam Al Ulum Medan adalah sekolah menengah Pertama dibawah naungan Dinas Pendidikan Kota Medan dan merupakan salah satu sekolah swasta favorit di Kota Medan karena memiliki kelebihan dalam bidang agama dan sekolah berwawasan lingkungan tingkat nasional yang belum dimiliki sekolah lain di sekitarnya. Namun favorit dalam bidang agama dan sekolah berwawasan lingkungan ternyata tidak seimbang dengan hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PPKn.

Berikut dikutip oleh peneliti tabel perolehan rata-rata kelas untuk pelajaran PPKn dengan ketuntasan belajar siswa kelas VIII di SMP Islam Al Ulum Medan berdasarkan nilai KKM seperti terlihat pada Tabel 1.1 menunjukkan hasil relatif kurang memuaskan :

Tabel 1.1 Hasil KKM PPKn Siswa Kelas VIII Semester I

NO	Tahun Pelajaran	Nilai Rata-rata			
		Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	KKM
1	2012/2013	80	60	70	75
2	2013/2014	80	62	75	75
3	2014/2015	85	58	70	75
4	2015/2016	85	56	65	75

Sumber: Guru Bidang Studi PPKn SMP Islam Al Ulum Medan , Pebruari 2016

Pada Tabel 1.1 Masih terdapat hasil belajar PPKn siswa dibawah KKM pada empat tahun pelajaran berturut-turut. Menurut keterangan guru bidang studi PPKn kelas VIII SMP Islam Al Ulum Medan umumnya disebabkan para siswa cenderung mengalami kesulitan memahami bagaimana cara menjawab pertanyaan guru terkait materi PPKn dengan tepat. Artinya, masalah juga terdapat pada guru-guru PPKn yang kurang mampu menjelaskan materi secara tepat dan sederhana.

Mata pelajaran PPKn adalah salah satu mata pelajaran wajib yang ada di SMP sesuai dengan kurikulum yang telah ditetapkan di Indonesia. Demokrasi adalah salah satu materi yang dipelajari dalam kurikulum tersebut. Namun dalam penyelenggaraan pembelajaran PPKn di SMP Islam Al Ulum Medan banyak

kendalah-kendalah yang dihadapi oleh guru antara lain: (1) alat bantu mengajar yang masih kurang, (2) materi/bahan ajar yang masih sulit diperoleh dipustaka, (3) aktivitas siswa yang masih rendah dalam pembelajaran, (4) siswa tidak/kurang kreatif dan inovatif dalam pengerjaan tugas, (5) hasil belajar (nilai mata pelajaran) berupa tugas atau latihan pada umumnya masih rendah, (6) siswa sering mengabaikan pelajaran PPKn karena hanya fokus pada pelajaran Lain yang dianggap lebih menarik.

Selain kendalah diatas, juga ditemukan adanya permasalahan lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Hasil pengamatan saya dan wawancara khusus dengan guru PPKn di SMP Islam Al Ulum Medan yang dilaksanakan pada tanggal 29 Pebruari 2016, Bahwa selama ini kegiatan belajar mengajar dilaksanakan hanya dengan cara ceramah. Guru menyampaikan materi pembelajaran dan selanjutnya tugas diberikan kepada siswa tanpa ada interaksi antara guru dan siswa. Hal ini tentu menyebabkan kurang tersampainya tujuan dalam proses pembelajaran.

Tidak tercapainya kompetensi dasar pada mata pelajaran PPKn menyebabkan kurang tumbuhnya motivasi dan kreatifitas siswa dalam belajar. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru bidang studi PPKn, selama ini penyampaian materi pada setiap pembelajaran PPKn membutuhkan waktu yang lama karena guru harus menuliskan satu persatu langka-langka setiap materi yang akan dipelajari. Ketika guru menulis latihan soal pada setiap materi pembelajaran PPKn di papan tulis waktu pembelajaran sudah habis, sehingga guru tidak memiliki waktu untuk mengevaluasi hasil belajar siswa secara maksimal.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan kepala sekolah SMP Islam Al Ulum Medan pada tanggal 1 Maret 2016, dengan menyimpulkan bahwa sekolah tersebut sebenarnya memiliki fasilitas sarana dan prasarana belajar seperti ruang laboratorium komputer dan infokus. Akan tetapi, guru PPKn tidak pernah memanfaatkan fasilitas tersebut untuk mempermudah penyampaian materi pembelajaran. Guru PPKn tidak pernah menggunakan media apapun dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga mata pelajaran PPKn dianggap tidak menarik dan sangat monoton oleh siswa.

Selain itu, peneliti juga menyimpulkan hasil wawancara dengan guru PPKn SMP Islam Al Ulum Medan bahwa guru PPKn sangat membutuhkan media dalam kegiatan belajar mengajar karena pada dasarnya pelajaran PPKn cenderung tanpa media. Guru-guru tersebut kesulitan menemukan media yang tepat untuk setiap materi yang diajarkannya.

Media pembelajaran merupakan wahana dan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran kepada siswa. Dengan adanya media pada proses belajar mengajar diharapkan dapat membantu guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Menurut Arsyad (2013:10), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau perlengkapan yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan siswa atau peserta didik. Materi yang dikemas melalui program media akan lebih jelas, lengkap dan menarik bagi siswa. Media

pembelajaran juga berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi (Rudi Susilana & Cepi Riyana, 2007:10)

Judith (2007) menyatakan pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia merupakan pendekatan pedagogik yang tujuannya ada 4 yaitu (1) dilakukan oleh guru dengan tujuan pusat perpindahan (*Moving The Centre*) yaitu membentuk sebuah perspektif yang lebih banyak dan membentuk pengetahuan baru, (2) menguji identitas seseorang untuk menghindari diskriminasi dalam menerapkan pembelajaran, (3) Lintas budaya, artinya pengembangan media digunakan untuk pembelajaran dalam mengajarkan arti budaya dan perlu memperlihatkan kondisi sosial dari media-media yang dikembangkan, (4) Strategi untuk perkumpulan aksi/tindakan sosial seperti adanya kolaborasi antara siswa, guru, sekolah, masyarakat yang menciptakan perubahan sosial).

Hal diatas mengisyaratkan perlu alternatif peningkatan media pembelajaran untuk melatih dan menstimulus guru agar dapat lebih efektif dan kompeten dalam menggunakan dan menguasai media pembelajaran berbasis teknologi. Pembelajaran berbasis teknologi yang disebut efektif adalah apabila dapat meningkatkan hasil belajar yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi lebih tinggi daripada yang menggunakan pembelajaran konvensional (Wijaya,.P.Y, 2014:5). Keterampilan guru dan ketersediaan fasilitas komputer juga merupakan faktor penting untuk keberhasilan penggunaan media pembelajaran interaktif. Pengalaman guru dalam menerapkan dan mengintegrasikan media baru, akan menambah rasa percaya diri guru untuk

terlibat dengan media. Sejalan dengan hal ini dalam pembuatan media pembelajaran ini terdiri dari 3 pihak yaitu ahli desain, ahli media dan ahli materi yang berhak memberikan pernyataan apakah media pembelajaran tersebut layak atau tidak digunakan dalam pembelajaran. Berdasarkan permasalahan dan pertimbangan tersebut, perlu dikembangkan media pembelajaran interaktif padamata pelajaran PKn melalui penggunaan *software Macromedia flash 8* di SMP Islam Al- Ulum Medan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, ada beberapa masalah yang diidentifikasi dalam penelitian ini:

1. Kemampuan guru tidak optimal dalam menggunakan media pembelajaran
2. Guru hanya menggunakan power point sebagai media pembelajaran.
3. Kurangnya pengetahuan guru dalam membuat media pembelajaran pendidikan kewarganegaraan.
4. Sulitnya memperoleh media pembelajaran yang efektif untuk pelajaran pendidikan kewarganegaraan.
5. Belum ada guru yang mengembangkan *Macromedia flash 8* sebagai media belajar PKn di SMP Islam Al-Ulum Medan.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada sesuai latar belakang dan identifikasi masalah, peneliti melakukan pembatasan masalah untuk memperjelas penelitian.

Dalam proses pembelajaran ada dua elemen penting metode belajar dan media pembelajaran. Peneliti hanya fokus pada media pembelajaran, karena media pembelajaran sebagai salah satu metode untuk meningkatkan minat siswa. Pada

minat siswa SMP Islam Al-Ulum Medan 'di subjek Pendidikan Kewarganegaraan masih rendah dan guru tidak optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Dengan demikian peneliti akan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi demokrasi di kelas VIII SMP Al-Ulum Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kemerdekaan mengemukakan pendapat di kelas VIII SMP Al-Ulum Medan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis masalah pendidikan kewarganegaraan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi kemerdekaan mengemukakan pendapat di kelas VIII SMP Al-Ulum Medan?
3. Apakah media pembelajaran interaktif berbasis masalah pada mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan dapat meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VIII SMP Al-Ulum Medan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis masalah yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi demokrasi di kelas VIII SMP Al-Ulum Medan.

2. Kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis masalah dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi demokrasi di kelas VIII SMP Al-Ulum Medan.
3. Media pembelajaran interaktif berbasis masalah dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi demokrasi di kelas VIII SMP Al-Ulum Medan.

G. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan membawa manfaat, secara teoritis : (1) sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya, (2) memberikan kontribusi pengetahuan untuk pengembangan ilmu pengetahuan pendidikan, terutama untuk pendidikan kewarganegaraan.

Manfaat secara praktis: (1) mampu menginspirasi dan meningkatkan kreativitas guru dalam menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran. (2) meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran pendidikan kewarganegaraan dan membantu siswa memahami materi kemedekaan mengemukakan pendapat, (3) mengembangkan pola pikir peneliti dan cara untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Terutama, bagi peneliti untuk menjadi pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran yang mutakhir.