

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) mengakibatkan perubahan dan pertumbuhan kehidupan ke arah yang lebih kompleks. Kemajuan teknologi juga membuat manusia secara sengaja atau tidak sengaja telah dan akan berinteraksi terhadap teknologi yang berkembang tersebut. Sebagai generasi modern kita pasti sudah sangat familiar dengan peralatan elektronik. Sebagai contoh kendaraan, peralatan rumah tangga, media entertaint, maupun media komunikasi. Alat-alat tersebut kini sudah semakin berkembang dan semakin canggih, hal tersebut tentu saja terjadi akibat adanya keinginan manusia untuk dapat terus mengembangkan perangkat-perangkat untuk memudahkan pekerjaannya, tidak bisa dipungkiri lagi kehadiran teknologi sangat berpengaruh dalam kelangsungan kehidupan kita, terutama dalam berkomunikasi dan mendapatkan informasi. Artinya, hampir seluruh kegiatan manusia di manapun adanya, selalu tersentuh oleh komunikasi dan teknologi yang semakin canggih. Masyarakat yang tidak menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi akan tertinggal dari masyarakat yang menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan Teknologi Informasi Komunikasi juga mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi yang tidak lagi hanya terbatas pada media cetak, radio, dan televisi, tetapi juga menjadikan teknologi jaringan global, internet sebagai salah satu sumber

informasi utama. Tenaga pendidik dapat memperoleh berbagai informasi yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan bahan pembelajaran seperti teks, foto, video, animasi dan simulasi. Teknologi internet yang semakin canggih ini juga memberikan kemudahan bagi peserta didik untuk mendapatkan tambahan informasi pembelajaran yang diinginkan dalam rangka memenuhi tuntutan kompetensi dan juga pengayaan dalam pembelajaran yang sedang dipelajarinya.

Penggunaan Teknologi Informasi Komunikasi dalam pembelajaran diharapkan dapat mendorong timbulnya komunikasi, kreativitas dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi oleh peserta didik. Teknologi Informasi Komunikasi juga menjadikan pengetahuan atau materi pembelajaran yang disajikan baik berupa verbal dan visual dapat membuat daya ingat lebih lama. Selain itu peserta didik yang belajar dengan menggunakan Teknologi Informasi Komunikasi akan lebih siap menghadapi dunia kerja yang mengembangkan sikap berfikir ilmiah dan kritis dari pemberian *skill* atau keterampilan yang memadai.

Peraturan Pemerintah No.17 Tahun 2010 pasal 48 dan 59 juga mengisyaratkan dikembangkannya sistem informasi pendidikan yang berbasis teknologi dan informasi. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa perubahan pada *learning material* atau materi pembelajaran. Ada dua jenis materi pembelajaran, yaitu materi ajar tertulis dan materi ajar yang dimedia-kan atau disebut materi ajar cetak dan materi ajar *non* cetak. Materi ajar *non* cetak merupakan materi ajar yang dikembangkan untuk

memperkaya pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran yang dipelajari, dimana selain untuk mengisi kekurangan yang timbul akibat masalah budaya membaca juga dalam keterbatasan waktu serta untuk menjawab keragaman gaya belajar peserta didik. Dengan demikian pengembangan materi ajar *non* cetak harus dapat memanfaatkan semaksimal mungkin kemampuan medianya. Dengan kata lain, pemilihan materi yang sesuai dengan media yang ditentukan merupakan langkah awal yang penting, di samping pemaparan yang mudah dicerna, dalam arti menggunakan bahasa yang sederhana, komunikatif dan jelas, mampu melibatkan proses berpikir peserta didik, serta memungkinkan peserta didik dapat mencapai tingkat penguasaan secara mandiri.

Media merupakan salah satu komponen komunikasi, menurut *Association for Education and Communication Technology* (AECT, 1986) media yaitu segala bentuk yang dipergunakan untuk sesuatu 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 proses pembelajaran menggunakan media dapat meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa pada waktu berlangsungnya proses belajar mengajar terjadi.

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.

Pengembangan 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 dimana pendekatan tersebut cenderung *teacher centered* dan kurang interaktif.

Media interaktif telah menjanjikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, untuk memperoleh informasi, menyesuaikan informasi dan sebagainya. Media pembelajaran interaktif juga menyediakan peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal. Demikian juga bagi peserta didik, dengan media pembelajaran interaktif diharapkan mereka akan lebih mudah menyerap informasi secara cepat dan efisien. Sumber informasi tidak lagi terfokus pada teks dari buku semata-mata tetapi lebih luas dari itu.

Media pembelajaran interaktif mempunyai banyak keunggulan seperti penyajian informasi yang berupa teks, gambar, dan suara secara bersamaan. Sadiman (2002:16) menyebutkan bahwa ada 4 manfaat media interaktif

pengajaran yaitu: ”(1) untuk memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis, (2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, (3) dapat mengatasi sifat pasif anak didik, dan (4) mempermudah guru dalam menyampaikan isi materi pelajaran”. Media pembelajaran interaktif mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar lebih jelas dan mudah dipahami siswa. Guru tidak perlu lagi menyampaikan seluruh materi pelajaran melalui ceramah, tetapi guru bertugas sebagai fasilitator dalam memecahkan kesulitan-kesulitan belajar yang dialami oleh siswa.

Kedudukan dan Fungsi Pancasila adalah salah satu materi yang dipelajari dalam kurikulum 2013, selain tujuan kognitif, pembelajaran juga harus memuat nilai sikap yang akan dicapai oleh peserta didik di dalam pembelajaran. Dalam hal ranah afektif saat ini banyak guru kurang memperhatikan hasil belajar ke ranah afektif dari siswa kebanyakan guru lebih menilai hasil belajar siswa pada ranah kognitif.

Dari hasil observasi ranah afektif siswa, kurang adanya toleransi antar sesama yang terlihat pada saat pembelajaran siswa masih sering kurang menghargai pendapat temannya, dan juga siswa masih suka memilih milih teman pada saat pemilihan kelompok belajar. Kurang percaya diri, dalam dirinya kurang yakin dengan kemampuan yang dimiliki, seperti mencotek, malu saat bertanya dan takut untuk menjawab, dan siswa juga kurang merespon dengan baik terhadap proses pembelajaran. Hal itu tercermin dari siswa tidak antusias untuk menanggapi pertanyaan dari guru, siswa bermain sendiri tanpa memperhatikan penjelasan guru bahkan ada beberapa siswa yang mengobrol

dengan teman sebangku. Hasil tersebut menunjukkan bahwa afektif siswa kurang baik.

Dalam penyelenggaraan pembelajaran PKn di SMP Negeri Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal banyak kendala-kendala 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 kurang interaksi 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 PKn karena hanya fokus pada pelajaran lain yang dianggap lebih menarik.

Selain kendala di atas, juga ditemukan adanya permasalahan lain yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Hasil pengamatan peneliti dan wawancara khusus dengan guru PKn di SMP Negeri Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal yang dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2017, bahwa selama ini kegiatan belajar mengajar dilaksanakan hanya dengan cara ceramah tanpa adanya interaksi antara peserta didik dan guru. Guru menyampaikan materi pembelajaran dan selanjutnya tugas diberikan kepada siswa tanpa ada interaksi antara guru dan siswa. Hal ini tentu menyebabkan kurang tersampaikan tujuan dalam proses pembelajaran.

Tidak tercapainya kompetensi dasar pada mata pelajaran PKn menyebabkan kurang tumbuhnya motivasi dan kreatifitas siswa dalam belajar. Hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru bidang studi PKn,

selama ini penyampaian materi pada setiap pembelajaran PKn membutuhkan waktu yang lama karena guru harus menuliskan satu persatu langkah-langkah setiap materi yang akan dipelajari. Ketika guru menulis latihan soal pada setiap materi pembelajaran PKn di papan tulis waktu pembelajaran sudah habis, sehingga guru tidak memiliki waktu untuk mengevaluasi hasil belajar siswa secara maksimal.

Pratama (2014:45) mengatakan bahwa beberapa masalah yang terjadi dalam pembelajaran dalam dunia pendidikan adalah (1) sebagian besar konsep belajar yang terlaksana bersifat abstrak, (2) keterbatasan waktu yang tersedia untuk mengajarkan materi yang akan disampaikan dan (3) kurangnya partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Pratama (2014:45) juga menemukan bahwa masalah tersebut dapat diatasi dengan menggunakan model konkret bahan ajar dalam bentuk gambar, animasi atau video yang disampaikan oleh tenaga pengajar dan menerapkan pendekatan pembelajaran yang melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran yang dapat memaksimalkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga keterbatasan kendala waktu dapat diatasi, serta menyediakan bahan ajar yang dapat dipelajari secara individu oleh peserta didik di luar kelas. Hasil berbagai penelitian juga telah menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media interaktif mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa terhadap pelajaran yang dipelajarinya (Wijaya, 2014:32).

Sama halnya pembelajaran sampai saat ini masih menggunakan media *white board* dan beberapa buku teks lainnya. Penggunaan media interaktif

berbasis TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) di SMP Negeri Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal pada bidang studi PKn dengan aplikasi *Adobe Flash CS6* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran, oleh karena itu pengembangan media interaktif pada mata pelajaran PKn ini merupakan salah satu upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran.

Melihat data hasil belajar peserta didik selama ini ditemukan juga bahwa proses pembelajaran yang selama ini dihasilkan belum menunjukkan adanya hasil maksimal karena masih di bawah nilai kriteria ketuntasan minimal yaitu 75 (tujuh lima). Ini dapat dilihat pada tabel 1.1 nilai peserta didik selama 3 tahun terakhir berikut ini :

Tabel 1.1 : Hasil KKM PKn Siswa Kelas VIII Semester Ganjil

No	Tahun Pelajaran	Nilai Rata-rata			
		Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Nilai Rata-rata	KKM
1	2013/2014	80	60	70	75
2	2014/2015	80	62	71	75
3	2016/2017	85	58	71	75

(Sumber : Tata Usaha SMP Negeri Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal)

Pada Tabel 1.1 Masih terdapat hasil belajar PKn siswa dibawah KKM pada tiga tahun pelajaran berturut-turut. Menurut keterangan guru bidang studi PKn kelas VIII SMP Negeri Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal umumnya disebabkan para siswa cenderung mengalami kesulitan memahami bagaimana cara menjawab pertanyaan guru terkait materi PKn dengan tepat.

Artinya, masalah juga terdapat pada guru-guru PKn yang kurang mampu menjelaskan materi secara tepat dan sederhana.

Kesulitan-kesulitan dan rendahnya hasil belajar siswa dalam belajar PKn dan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta peluang integrasi perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran maka diperlukan inovasi pembelajaran PKn yang berorientasi pada siswa dan memfasilitasi kebutuhan belajar yang menantang, aktif menyenangkan serta mempersiapkan siswa untuk menghadapi masa depan yang ditandai dengan perkembangan teknologi informasi dan persaingan global, salah satunya adalah dengan cara mengintegrasikan proses pembelajaran PKn dengan pembelajaran berbasis media interaktif. Interaktif berhubungan dengan komunikasi dua arah atau lebih dari komponen komunikasi (Dereshiwsky, 2014). Komponen komunikasi dalam multimedia interaktif (computer-based) adalah hubungan antara manusia (sebagai pengguna/pengguna produk) dan komputer (*software/aplikasi/produk*) dalam format file tertentu, biasanya dalam bentuk compact disk (Deliyannis, 2012). Dengan demikian aplikasi produk diharapkan memiliki hubungan dua arah/keterkaitan antara perangkat lunak/aplikasi dengan pengguna.

Penggunaan media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk menyesuaikan kecepatan dalam menguasai pelajaran. Seorang pebelajar yang memiliki kecepatan belajar lebih tinggi akan lebih cepat menyelesaikan kegiatan belajarnya sedangkan pebelajar yang memiliki kecepatan belajar lambat akan menyelesaikan kegiatannya sesuai dengan kemampuan masing-

masing. Berbeda dengan cara belajar langsung yang umumnya kecepatan pemahaman belajar ditentukan oleh guru. Terlihat jelas bahwa media pembelajaran sangat berpengaruh dalam keefektifan dan efisiensi belajar.

Perkembangan teknologi komputer khususnya dalam bidang perangkat guna mendukung program pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Robert, Molenda dan Russel (1985:226) menyatakan sistem komputer dapat menyampaikan pembelajaran secara individual dan langsung kepada para siswa dengan cara berinteraksi dengan mata pelajaran yang diprogramkan kedalam sistem komputer, inilah yang disebut dengan pembelajaran berbasis komputer.

Aplikasi yang digunakan untuk membantu kegiatan pembelajaran adalah *Adobe Flash CS6*, *Adobe Flash CS6* dapat digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dengan murid serta dapat menimbulkan minat siswa, meningkatkan pemahaman siswa serta merangsang pikiran siswa terhadap materi pembelajaran dan akan berdampak juga terhadap perubahan ranah afektif siswa menjadi lebih baik. Media interaktif membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan karena dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan berupa integrasi, teks, suara, gambar dan video.

Adobe Flash CS6 merupakan software/aplikasi yang didesain khusus untuk pembuatan bahan ajar yang sesuai keinginan karena *Adobe Flash CS6* memiliki fitur-fitur yang sangat membantu untuk membuat pembelajaran menjadi semakin mudah dan menarik untuk dipahami.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti perlu melakukan penelitian untuk mengembangkan model pembelajaran berbasis media interaktif untuk

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SMP Negeri Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka untuk memperjelas arah kegiatan penelitian dan pengembangan yang akan dilaksanakan, maka diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut :

1. Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini masih berpusat pada guru dimana guru masih dominan melakukan penjelasan-penjelasan dengan sedikit interaksi.
2. Pengembangan model pembelajaran berbasis media interaktif belum ada dikembangkan untuk mata pelajaran PKn di SMP Negeri Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.
3. Hasil belajar mata pelajaran PKn siswa masih berada di bawah KKM.
4. Interaksi siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran PKn
5. Siswa memiliki karakteristik yang bermacam-macam, dimana ada yang mudah memahami materi dengan membaca, mendengar, melihat animasi dan mempraktekkan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan latar belakang masalah di atas, maka batasan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Model pembelajaran yang dikembangkan adalah berbasis media interaktif yang akan digunakan dalam palajaran PKn di SMP Negeri Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.
2. Pengembangan model pembelajaran berbasis media interaktif dengan aplikasi *Adobe Flash CS6* yang efektif pada mata pelajaran PKn
3. Fasilitas sarana media komputer yang ada untuk memfasilitasi model pembelajaran berbasis media interaktif dengan aplikasi *Adobe Flash CS6* pada mata pelajaran PKn di SMP Negeri Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.
4. Penelitian yang dilaksanakan hanya sampai uji kelayakan dan keefektifan pada produk yang dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Apakah model pembelajaran berbasis media interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran PKn ini layak digunakan di SMP Negeri Panyabungan?

2. Apakah model pembelajaran berbasis media interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran PKn efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar di SMP Negeri Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan model pembelajaran berbasis media interaktif yang di kembangkan pada mata pelajaran PKn di SMP Negeri Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.
2. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran berbasis media interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn di SMP Negeri Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.

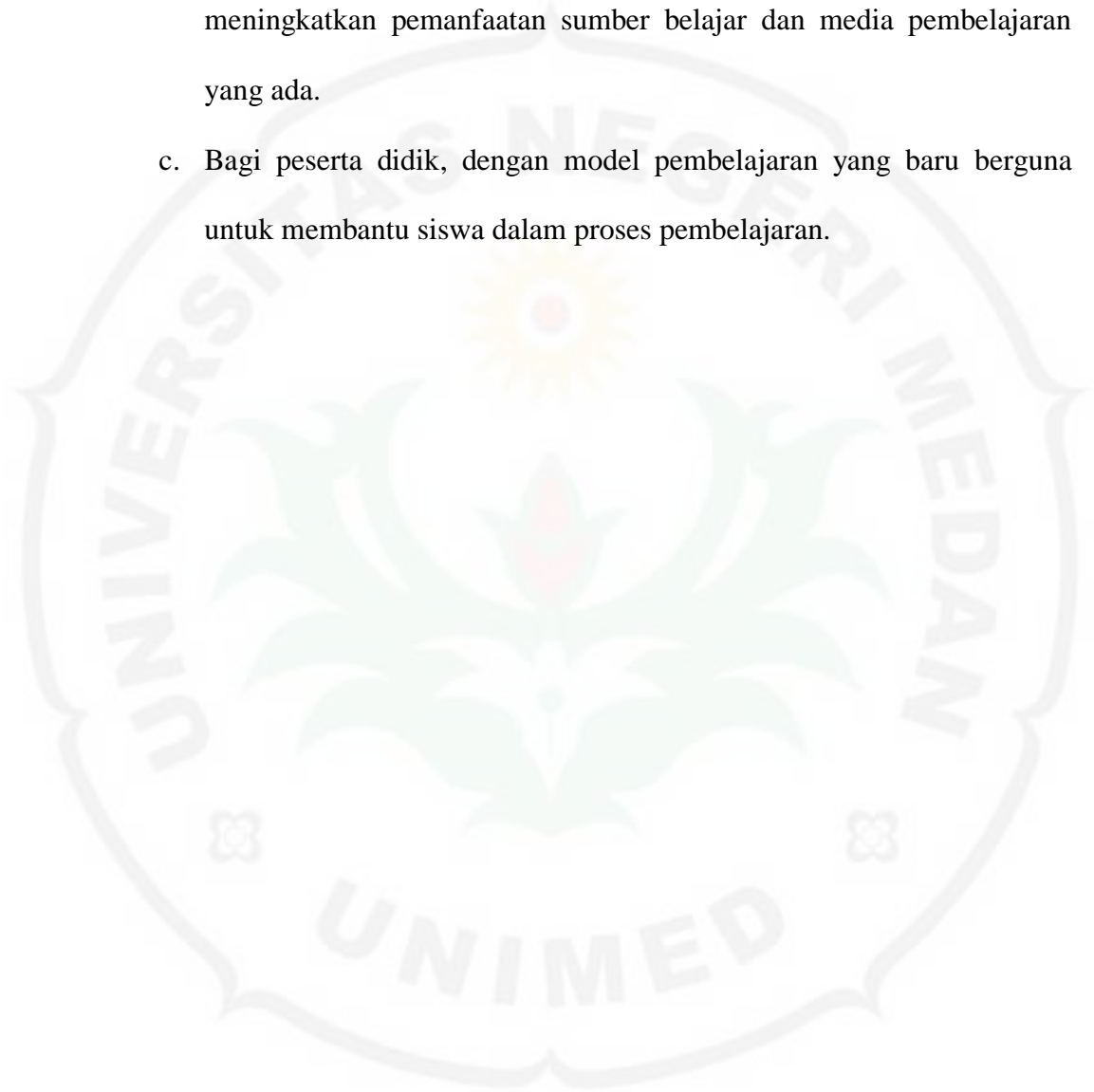
F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Secara teoretis, penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap landasan konsep, prinsip dan prosedur pengembangan model pembelajaran berbasis media interaktif.
2. Manfaat penelitian bagi kampus, Guru dan siswa adalah :
 - a. Bagi kampus, memberikan kontribusi dengan adanya produk baru yang dihasilkan berupa model pembelajaran berbasis media interaktif
 - b. Bagi Guru, berguna untuk membantu memecahkan masalah belajar mengajar dengan model pembelajaran berbasis media interaktif untuk

meningkatkan pemanfaatan sumber belajar dan media pembelajaran yang ada.

- c. Bagi peserta didik, dengan model pembelajaran yang baru berguna untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran.



THE
Character Building
UNIVERSITY