

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam mencapai pendidikan yang sesuai dengan revolusi 4.0, pembangunan dibidang pendidikan bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan kebudayaan nasional harus bisa mengikuti perkembangan teknologi yang sangat cepat, maka undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional yang menggariskan bahwa pembangunan dibidang pendidikan adalah upaya pengembangan kemampuan untuk membentuk watak serta peradapan bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia beriman yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (depdiknas, UU No. 20 Tahun 2003 : Pasal) pada hakikatnya tujuan pendidikan nasional adalah meningkatkan daya saing generasi muda dalam masyarakat global, sehingga perlu adanya pertimbangan untuk meletakkan dasar yang kuat bagi peserta didik kita pada masa periode emas atau di tingkat dasar dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional

Masa depan bangsa terletak di tangan generasi muda, oleh karena itu kegiatan pembelajaran di sekolah merupakan proses utama dalam meningkatkan kualitas pendidikan karena melalui kegiatan pembelajaran diharapkan tercapai tujuan pendidikan dalam bentuk perubahan tingkah laku peserta didik, dalam pandangan kurikulum 2013, kegiatan pembelajaran adalah suatu proses

pendidikan yang memberikan kesempatan bagi siswa agar dapat mengembangkan segala potensi yang mereka miliki menjadi kemampuan yang semakin lama semakin meningkat dilihat dari aspek sikap (efektif) pengetahuan (kognitif) dan ketrampilan (psikomotor), kemampuan ini akan diperlukan oleh siswa untuk kehidupan dalam masyarakat, berbangsa serta berkontribusi pada kesejahteraan kehidupan umat manusia, karena itu suatu kegiatan pembelajaran seharusnya mempunyai arah yang menuju pemberdayaan semua potensi siswa. Maka dalam hal ini guru berperan sangat penting. Gurulah yang berada di garis paling depan dalam menciptakan generasi muda yang berkualitas. Oleh karena itu diperlukan sosok guru yang mempunyai kualifikasi Kompetensi dan dedikasi yang tinggi dalam menjalankan tugas profesionalnya.

Menurut Kunandar (2011:22), saat ini peran guru sebagai knowledge agent telah bergeser menjadi learning agent yang mendorong, membantu dan mengarahkan peserta didik untuk mengalami proses pembelajaran sesuai dengan minat, bakat, potensi, perkembangan fisik dan psikologinya.

Menurut Rusman (2011:1), proses pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan antara satu sama lainnya.

Komponen tersebut meliputi; tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Komponen yang saling mendukung tersebut menimbulkan proses komunikasi melalui proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu kepada penerima pesan.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran sangat penting, media pembelajaran sangat membantu memecahkan permasalahan

belajar dan dapat mempermudah siswa memahami materi pelajaran. Dalam hal ini guru dituntut untuk kreatif. Seperti yang disampaikan Sadiman (2010:17), penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Sesuai dengan pendapat di atas, maka guru dituntut untuk dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran, karena selain berfungsi sebagai alat penunjang pembelajaran, media pembelajaran hasil ciptaan guru dapat dijadikan unsur penunjang dalam karir guru dan mungkin saja menjadi penghasilan tambahan bagi guru apabila bisa diproduksi. Kemampuan menggunakan media pembelajaran memungkinkan guru mengatur berbagai teknik belajar yang tepat sehingga siswa memperoleh manfaat yang sebesar-besarnya dari media tersebut, dan membantu siswa lebih cepat memahami materi pelajaran yang disajikan guru sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu merupakan integrasi dari empat mata pelajaran yaitu geografi, ekonomi, sosiologi dan sejarah, keempat mata pelajaran tersebut dipadukan oleh konsep ruang dan interaksi antar ruang serta pengaruhnya terhadap kehidupan manusia dalam aspek ekonomi, sosial, budaya dan pendidikan,

Kurikulum dirancang untuk memberikan pengalaman belajar seluas-luasnya bagi peserta didik untuk mengembangkan sikap, ketrampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk membangun kemampuan yang dirumuskan dalam Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Dengan SKL kita akan mengetahui kualitas proses maupun kualitas proses pembelajaran. Selanjutnya akan dijabarkan melalui Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) setiap mata pelajaran yang akhirnya akan digunakan sebagai pedoman penilaian. Penilaian

atau evaluasi adalah bentuk kualitas yang harus dimiliki mereka yang telah menyelesaikan pendidikan pada satuan tertentu atau jenjang pendidikan tertentu, gambaran mengenai kompetensi yang dikelompokkan kedalam aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan, (efektif, kognitif, psikomotor) yang harus dicapai peserta didik untuk suatu jenjang sekolah, kelas, dan mata pelajaran. Penilaian setiap mata pelajaran harus memiliki standar pencapaian minimal atau KKM artinya tujuan akhir pembelajaran mengacu pencapaian kompetensi dasar.

Dari hasil observasi ditemukan bahwa pembelajaran Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu di SMP Negeri 4 Tarutung masih banyak kendala-kendala yang dihadapi oleh guru antara lain; (1) hasil belajar (nilai mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial) berupa tugas / praktek atau latihan pada umumnya rendah; (2) alat bantu mengajar yang masih kurang; (3) materi/bahan ajar yang masih Sulit diperoleh dipustaka; (4) fasilitas praktek yang kurang memadai untuk menampung 32 orang siswa sekaligus; (5) aktivitas siswa yang masih rendah dalam pembelajaran; (6) guru kurang kreatif dan inovatif dan pengembangan hasil praktek; (7) waktu dan frekuensi pembelajaran yang hanya 2 jam pelajaran/Minggu. Fakta di atas berdampak pada ketidaktercapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Selain kendala di atas juga di temukan adanya permasalahan yaitu pembelajaran dilaksanakan masih bersifat konvensional terutama pada aspek apresiasi yang bersifat kognitif dan afektif hanya dengan metode ceramah. Sedangkan ranah psikomotor berhubungan pada aspek ekspresi yang bersifat praktek. Pada kegiatan pembelajaran yang menggunakan metode ceramah kepada siswa tiap kelas. Pembelajaran seperti ini tentunya tidak efisien karena

siswa tidak aktif dalam pembelajaran juga tidak bisa dibayangkan dalam kehidupan nyata. Tidak adanya panduan yang harus diikuti siswa dirumah, sudah dapat dipastikan siswa akan mengalami kesulitan untuk mengerjakannya dan imbasnya tentu saja tugasnya tidak selesai. Maka akan dilanjutkan pada pertemuan berikutnya. Pada pertemuan selanjutnya guru akan kembali mengajar dengan ceramah dan siswa tidak bisa mengerti dengan baik, Salah satu alternative pilihan guru dan siswa selama ini adalah dengan metode pembelajaran kelompok hal ini akan lebih lengkap apabila seandainya guru memiliki alat bantu (media) mengajar yang tepat.

Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu merupakan mata pelajaran yang diajarkan disemua tingkat sekolah. Seperti mata pelajaran lain yang termasuk mata pelajaran yang tidak di ujikan dalam ujian nasional, mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu menjadi salah satu mata pelajaran yang dianggap tidak terlalu penting bagi peserta didik. Hal ini terlihat dari banyaknya peserta didik yang anggap remeh sehingga skor pencapaian siswa tidak mencapai KKM. Pernyataan mengenai kondisi permasalahan tersebut diperkuat setelah dilakukan observasi dan wawancara dengan seorang guru Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu yang dilakukan di SMP Negeri 4 Tarutung, sementara fasilitas sekolah komputer dan jaringan internet sudah mendukung dan tidak dimanfaatkan secara maksimal.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan yang dilakukan disekolah peneliti untuk pembelajaran mata pelajaran IPS Terpadu, terutama mata pelajaran ineraksi sosial masih menggunakan model pembelajaran ceramah dan tidak memanfaatkan laboratorium komputer untuk pembelajaran.

Media pembelajaran yang selama ini dipakai guru didalam kelas pada umumnya masih bersifat visual seperti lukisan, poster dan buku pelajaran. Sebagai media pembelajaran visual banyak kendala yang dihadapi guru khususnya guru Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu terutama bagaimana media pembelajaran bisa menjadi sebuah acuan bagi siswa dalam memahami materi . Pada dasarnya media visual adalah media siap pakai (bahan jadi) tanpa terlihat langkah-langkah atau tahap pembuatannya sehingga siswa mengalami kesulitan untuk mengikutinya, akibat siswa tidak bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Tidak tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal menyebabkan tidak tuntasnya KKM. Dengan berbagai permasalahan yang ada di atas sangat berpengaruh terhadap motivasi dan kreatifitas siswa dalam proses belajar. Untuk mengatasi hal ini perlu dicarikan sebuah solusi yang tepat misalnya dengan model pembelajaran dan alat bantu/media pembelajaran.

Peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran dengan menggunakan media komputer dengan alplikasi *microsoft power poin* dimasukan dalam *ispring suite* dalam bentuk *flash* untuk meningkatkan hasil belajar siswa sehingga dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan yang disampaikan Novian (2005;64) menyatakan bahwa semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan media pembelajaran maka semakin baiklah proses pembelajaran. Media yang baik juga akan mengaktifkan pembelajaran dalam memberikan tanggapan, umpan balik dan juga mendorong pembelajar untuk melakukan praktik-praktik dengan benar.

Kesulitan-kesulitan dan rendahnya hasil belajar siswa dalam belajar IPS Terpadu dan metode pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta peluang

perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran maka diperlukan inovasi pembelajaran 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 dengan pembelajaran berbasis komputer 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 pelajar 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.

Melatar belakangi persoalan ini peneliti juga mengkaji bebara penelitian yang relevan seperti Sutarno dan Mukhidin (2013) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Pengukuran Untuk Meningkatkan Hasil Dan Kemandirian Belajar Siswa SMP di Kota Bandung”. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa dengan model pembelajaran berbasis multimedia interaktif minat siswa dalam belajar semakin meningkat, proses belajar pun dirasakan menarik dan tidak membosankan karena siswa secara aktif terlibat dalam pembelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar siswa.

Saselah, Amir dan Qadar (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan multimedia interaktif berbasis *Adobe Flash CS6* profesional pada pembelajaran keseimbangan kimia”. Dari penelitian ini disimpulkan bahwa Pembelajaran dengan menggunakan multimedia membuat pelajaran lebih menarik dan tidak membosankan dan dapat dilihat dengan perolehan respon siswa 96,7%, hal tersebut didukung dengan pendapat beberapa ahli bahwa belajar kimia dengan multimedia dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi siswa. Hasil respon positif siswa pada uji coba terbatas sebesar 88,2% dan setelah mengalami beberapa revisi, pada uji diperluas respon siswa menjadi sebesar 97,8% yang termasuk pada kategori sangat baik.

Sehingga Peneliti tertarik untuk mengembangkan model pembelajaran menggunakan media *Microsoft Powerpoint* yang dimasukkan dalam program

Ispring Suite, sehingga 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. Komputer interaktif membuat suasana belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan karena dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan berupa integrasi, teks, suara, gambar dan video.

Microsoft Powerpoint merupakan software/aplikasi yang didesain khusus untuk pembuatan bahan ajar yang sesuai keinginan karena *Microsoft Powerpoint* dalam program *Ispring Suite* 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 Pengembangan model pembelajaran berbasis komputer interaktif untuk pada mata pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 4 Tarutung

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut;

1. Siswa banyak mengalami kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu
- 2 Materi pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu yang disajikan hanya menggunakan media visual,
3. Suasana pembelajaran monoton dikarenakan pembelajaran selama ini masih berpusat pada guru masih dominan melakukan penjelasan - penjelasan dengan sedikit interaksi

4. Frekuensi pertemuan pelajaran yang cukup singkat yaitu berlangsung satu kali dalam seminggu sementara kreatifitas dan bakat siswa tidak dapat terasa dalam waktu yang singkat,
5. Pengembangan model pembelajaran berbasis media model pembelajaran berbasis komputer interaktif belum ada dikembangkan untuk mata pelajaran IPS di SMP Negeri 4 Tarutung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi dan latar belakang masalah diatas, maka batasan masalah dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut :

- (1) Materi pelajaran yang dikembangkan meliputi kompetensi dasar Interaksi Sosial
- (2) Model pembelajaran yang dikembangkan adalah berbasis Komputer Interaktif yang akan digunakan dalam pelajaran IPS Terpadu di SMP Negeri 4 Tarutung
- (3) Pengembangan model pembelajaran berbasis Komputer interaktif dengan aplikasi *Microsoft Powerpoint* yang efektif pada mata pelajaran IPS terpadu
- (4) Analisis kebutuhan hanya dilakukan di SMP Negeri 4 Tarutung.
- (5) 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 masalah penelitian dirumuskan sebagai berikut;

1. Apakah Model pembelajaran berbasis komputer interaktif yang akan dikembangkan untuk mata pelajaran IPS Terpadu ini layak digunakan di SMP Negeri 4 Tarutung
2. Apakah Model pembelajaran berbasis Komputer interaktif yang dikembangkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar di SMP negeri 4 Tarutung

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui kelayakan model pembelajaran berbasis komputer interaktif yang akan dikembangkan pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial
2. Untuk mengetahui keefektifan model pembelajaran berbasis Komputer interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di SMP Negeri 4 Tarutung

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan khususnya pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Terpadu antara lain; (1) menciptakan proses pembelajaran yang lebih berkualitas, variatif dan menyenangkan, (2) membantu guru agar proses pembelajaran lebih efektif dan efisien, (3) membantu guru memvisualisasikan materi yang masih abstrak lebih kongkrit khususnya pada Interksi sosial, (4) dapat menjadi rekomendasi bagi para guru untuk lebih meningkatkan kualitas pembelajaran dikelas.

Selanjutnya secara praktis diharapkan penelitian ini dapat dipergunakan pada; (1) siswa dalam proses pembelajaran dapat dengan mudah memahami isi materi khususnya materi Interaksi Sosial, sehingga materi tersebut dapat mudah diikuti atau di aplikasikan dan dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif serta menantang, (2) membangkitkan semangat dan motifasi siswa untuk melakukan praktek secara individual yang menyenangkan, (3) bagi peneliti sebagai bahan rujukan untuk mendesain dan mengembangkan media pembelajaran dengan terobosan-terobosan yang baru guna memecahkan masalah sesuai bidang tuntutan ilmu yang diemban yakni ranah kawasan teknologi pembelajaran.

