

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu: (1) latar belakang masalah, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) perumusan masalah, (5) tujuan pengembangan, (6) manfaat hasil penelitian, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, (10) definisi istilah. Deskripsi dari masing-masing komponen tersebut adalah sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di era revolusi industri 4.0 menjadikan teknologi sangat dibutuhkan pada segala aspek kehidupan manusia. Menurut (Jovanovski, dkk. 2019) industri 4.0 merupakan revolusi industri baru yang berfokus pada digitalisasi dan integrasi rangkaian nilai. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi ikut mendesak adanya perkembangan pada dunia pendidikan. Dunia pendidikan dituntut harus bisa menyesuaikan dengan perkembangan teknologi yang terjadi pada saat ini, khususnya pada perkembangan teknologi dan juga informasi agar dapat meningkatkan mutu pendidikan dalam proses pembelajaran di sekolah dan dapat mewujudkan pembelajaran yang bermakna bagi kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. Hal ini selaras dengan sistem pendidikan menurut Undang-undang No.20 Tahun 2003 menyebutkan bahwa.

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi

dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dengan tujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Proses pembelajaran merupakan susunan komponen yang saling berkaitan satu sama lain. Pembelajaran sebagai suatu komponen terdiri atas beberapa unsur yaitu, kegiatan belajar, tujuan pendidikan, materi, metode pembelajaran, alat dan sumber belajar. Pada hakekatnya proses pembelajaran merupakan proses komunikasi antara guru dengan siswa. Dalam hal ini guru merupakan komponen utama yang memiliki peran sentral dalam mensukseskan pendidikan, sehingga guru sebagai fasilitator hendaknya memiliki kemampuan lebih, tidak hanya dengan kemampuan mengajar tetapi juga diharuskan dapat mengembangkan media untuk proses pembelajaran (Worosetyaningsih, dkk. 2017:1). Akan tetapi Susanto dalam Permana (2017: 79) mengatakan bahwa dunia pendidikan saat ini telah mengalami lemahnya pelaksanaan dalam proses pembelajaran yang diterapkan oleh guru di sekolah. Hal ini dibuktikan pada saat proses pembelajaran, siswa hanya diarahkan pada kemampuan dalam menghafal dan mengingat berbagai materi tanpa ada tuntutan kepada siswa untuk menerapkan dan memahami materi dalam kehidupan sehari-hari.

Permasalahan dalam dunia pendidikan pada saat ini berasal dari guru, dimana pada saat pelaksanaan proses pembelajaran guru hanya menuntut siswa untuk menghafal tanpa perlu pemahaman dan penerapan dalam kegiatan siswa sehari-hari, hal ini menjadikan pembelajaran yang dilakukan tidak mendapatkan perhatian dari siswa khususnya pada materi pembelajarannya bersifat padat dengan kata-kata dan

sering membuat siswa merasa cepat bosan saat membacanya seperti materi pada pembelajaran pendidikan kewarganegaraan (PKN).

Pembelajaran Pkn merupakan pembelajaran yang berperan banyak dalam memberikan makna tentang kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan juga bernegara. Pembelajaran Pkn memiliki tujuan untuk membentuk siswa yang dapat berpikir kritis, secara rasional, kreatif serta aktif dan juga bertanggung jawab di dalam masyarakat, selain itu juga siswa diharapkan mampu berkembang secara positif dan demokratis sesuai dengan karakter masyarakat Indonesia agar mampu hidup bersama dan berinteraksi dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang pada masa sekarang. Dilihat betapa pentingnya pembelajaran Pkn di sekolah, maka perlu adanya sebuah perubahan dalam proses pembelajaran Pkn, hal ini agar siswa dapat lebih mudah dan lebih senang untuk memahami nilai-nilai yang terkandung dalam materi dan tujuan dari pembelajaran Pkn tersebut.

Melihat permasalahan yang terjadi di dunia pendidikan, maka perlu adanya cara yang dapat membangkitkan motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar materi Pkn khususnya dalam penelitian ini adalah siswa Mts Terpadu Mardlatillah kelas VII yang mana mereka para siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang hanya bersifat padat seperti Pkn. Salah satu cara yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa yaitu dengan menyajikan materi ajar menggunakan media pembelajaran.

Menurut Arsyad (2013) media pembelajaran adalah media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran. Dengan adanya media pembelajaran akan lebih menarik dan lebih interaktif, juga dapat mempersingkat waktu, dan proses pembelajaran dapat diberikan

kapan dan dimana diinginkan oleh peserta didik. Berbagai media pembelajaran yang dapat diterapkan di pembelajaran yaitu media audio, media elektronik, media cetak, dan media gambar. Untuk penggunaan media harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Penggunaan metode mengajar yang dibatasi hanya dalam satu bentuk, terutama yang bersifat verbal atau dengan jalur auditori tentunya dapat menyebabkan adanya ketimpangan dalam menstimulasi otak.

Searah dengan perkembangan pendidikan dimasa depan mengharuskan adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran. Inovasi tersebut dilakukan karena terbatasnya media pembelajaran yang menarik dan mampu memotivasi siswa saat belajar. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan siswa kelas VII di Mts Terpadu Mardlattilah, yang dilakukan pada tanggal 1 Maret 2021, dimana saat proses pembelajaran guru masih menggunakan metode konvensional atau ceramah dengan menggunakan media yang sangat minim yaitu LKS, buku paket dan papan tulis, serta pemberian tugas-tugas secara daring saja mengingat kegiatan pembelajaran sekolah masih belum bisa dilaksanakan karena pandemi yang terjadi saat ini. Padat dan rumitnya materi membuat penyampaian materi dikelas kurang maksimal sehingga pemahaman dan hasil belajar siswa tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan nilai hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Pkn sebagai berikut:

Tabel 1.1
Data Nilai Siswa Mata Pelajaran Pkn

No	Kriteria Data	Data yang ditemukan
(1)	(2)	(3)
1	Jumlah siswa kelas VII	
	Kelas A	24
	Kelas B	28
2	Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) Siswa	70
3	Nilai rata-rata ulangan tengah semester	
	Kelas A	75,5
	Kelas B	74
4	Jumlah siswa yang tuntas	
	Kelas A	11
	Kelas B	12
5	Jumlah siswa yang tidak tuntas	
	Kelas A	13
	Kelas B	16

(Sumber : MTs Terpadu Mardlatilah Kelas VII)

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa kelas VII di Mts Mardlatilah dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas A berjumlah 25 siswa dan kelas B berjumlah 29 siswa dengan rata-rata nilai kelas A 75,5 dan kelas B 74 sehingga nilai siswa belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan oleh sekolah sebesar 75. Rendahnya hasil nilai belajar siswa ini membuat guru sadar bahwa dengan mengandalkan media papan tulis dan buku ajar saja tidak cukup untuk membuat siswa itu paham terhadap materi yang disampaikan oleh guru, terutama dalam proses pembelajaran Pkn. Maka disini guru membutuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu dalam menyampaikan materi-materi dan meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada era *modern* saat ini perkembangan teknologi sangatlah pesat, tidak terkecuali dalam pengembangan media pembelajaran. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran modern saat ini akan sangat membantu guru dalam mengajar khususnya untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Multimedia interaktif merupakan gabungan beberapa unsur media lain, antara teks, gambar, grafis, animasi, audio dan video, serta cara penyampaian interaktif yang dapat membuat suatu pengalaman belajar bagi siswa seperti dalam kehidupan nyata di sekitarnya, (Bardi dan Jailani, 2015).

Berdasarkan uraian diatas, maka penggunaan multimedia pembelajaran interaktif ini dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII. Oleh sebab itu peneliti ingin mengembangkan sebuah media pembelajaran berbentuk multimedia interaktif guna membantu guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dengan penelitian yang berjudul: **“Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021 di Mts Terpadu Mardlatillah”**.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti mengidentifikasi permasalahan yang muncul terkait dengan pengembangan multimedia interaktif. Sebagai media untuk membantu pemahaman siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya.

1. Pembelajaran di dalam kelas hanya berpusat pada guru dan guru hanya menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa merasa cepat bosan.

2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru dan bentuk sajian materi sangat kurang kreatif.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pkn belum mencapai Nilai KKM

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka penelitian ini dibatasi pada guru Pkn kelas VII yang belum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang berkaitan dengan kehidupan di dunia nyata.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah Proses Rancang Bangun Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021 di Mts Terpadu Mardlatillah?
2. Bagaimanakah Validitas Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021 di Mts Terpadu Mardlatillah?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui rancang bangun Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021 di Mts Terpadu Mardlatillah.

2. Untuk mengetahui kualitas Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas VII Semester Genap Tahun Ajaran 2020/2021 di Mts Terpadu Mardlatillah.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari pengembangan Multimedia Interaktif Pada Mata Pelajaran Pkn Kelas VII ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dikelas, dan mampu memudahkan siswa agar mudah memahami materi pembelajaran Pkn.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang nantinya diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Bagi Siswa

Hasil pengembangan multimedia interaktif ini dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar Pkn, dengan adanya bantuan media pembelajaran berbasis multimedia.

- b. Bagi Guru

Hasil pengembangan multimedia interaktif ini dapat di jadikan media oleh guru untuk meningkatkan prestasi belajar siswa di Mts Terpadu Mardlatillah khususnya kelas VII untuk mencapai tujuan belajar yang telah ditentukan.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan multimedia interaktif ini sangat bermanfaat untuk kepala sekolah dalam memperbaiki proses belajar mengajar pada pelajaran Pkn pada kelas VII dan memberikan masukan alternatif dalam proses pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan motivasi siswa Mts Terpadu Mardlatillah dalam proses belajar.

d. Bagi Peneliti Lain

Hasil pengembangan ini akan dijadikan bahan pertimbangan dan masukan bagi peneliti selanjutnya yang memerlukan tambahan dasar teori, baik untuk pengembangan pembelajaran maupun penyelesaian tugas akhir.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Dalam penelitian pengembangan ini, produk yang dihasilkan adalah multimedia Interaktif pada Mata pelajaran Pkn kelas VII. Karakteristik Multimedia interaktif ini adalah sebagai berikut.

1. Produk yang akan dikembangkan yaitu berupa media multimedia interaktif. Pesan-pesan pembelajaran disajikan menggunakan teks, animasi, audio, dan gambar.
2. Produk media pembelajaran berbasis multimedia ini ada pada mata pelajaran Pkn Bab 4.
3. Produk media pembelajaran dikemas dalam bentuk format file Exe sehingga bisa dipindah ke laptop guna efisiensi dan efektivitas dalam menggunakannya.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan produk ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan terlebih dahulu. Dalam proses pembelajaran dikelas guru masih menggunakan buku paket saja. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam proses belajar siswa.

Dengan dibuatkan Multimedia Pembelajaran Pkn ini diharapkan mampu menambah sumber belajar yang ada di sekolah serta dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Pkn materi Keberagaman Suku, Agama, Ras, dan Antargolongan. Selain itu dengan dibuatnya Multimedia pembelajaran ini mampu meningkatkan pengetahuan siswa, agar siswa mengetahui materi lebih luas, dan tidak hanya berpatokan pada buku paket dan LKS yang ada.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan multimedia pembelajaran selain didasarkan pada beberapa asumsi, serta terdapat keterbatasan antara lain.

1.9.1 Asumsi Pengembangan

1. Belum tersedianya sumber pembelajaran yang berupa media berbasis multimedia yang memungkinkan menarik belajar siswa;
2. Siswa telah terbiasa menggunakan LKS dan buku paket untuk mendapatkan informasi tentang materi pelajaran;
3. Pengembangan dilakukan atas dasar prosedur utama dalam penelitian pengembangan yaitu dari potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, merancang produk awal, validasi, revisi produk, uji coba dan revisi produk.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas VII di Mts Terpadu Mardlatillah, sehingga produk hasil pengembangan hanya diperuntukkan bagi Mts Terpadu Mardlatillah.
2. Dalam penelitian ini pengembang hanya mengembangkan salah satu mata pelajaran Pkn Bab 4. Dalam media dengan model ADDIE tersebut hanya berisikan teks dan gambar, dan animasi sederhana yang sesuai dengan materi Pkn.

1.10 Definisi Istilah

Untuk menghindari terjadinya kesalahan pemahaman terhadap istilah-istilah kunci yang akan digunakan dalam penelitian ini, maka dipandang perlu untuk memberikan batasan-batasan istilah kunci yaitu sebagai berikut.

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian untuk mengembangkan dan menghasilkan produk berupa materi, media, alat, dan strategi pembelajaran. Penelitian ini digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran dikelas dan bukan untuk menguji teori.
2. Model ADDIE adalah model pengembangan, yang terdiri dari lima tahap yaitu, (1) analisis (*analyze*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), dan (5) evaluasi (*evaluation*).
3. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran. Secara terminologis, terdapat berbagai definisi yang diberikan tentang media pembelajaran. Media memiliki peran yang sangat penting, yaitu

suatu sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dengan komunikan.

4. Multimedia adalah perpaduan berbagai media berupa teks gambar, grafik, sound, animasi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas ke dalam bentuk file digital untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada publik.

