

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Ilmu didefinisikan sebagai pengetahuan tentang suatu bidang yang disusun secara sistematis menurut metode tertentu yang dapat digunakan untuk menerangkan gejala tertentu di bidang pengetahuan. Ilmu pengetahuan merupakan suatu proses kegiatan berpikir yang memiliki tujuan (*teleologis*) untuk memperoleh pengetahuan yang jelas serta memperoleh pengetahuan yang benar (kebenaran) tentang yang dipikirkannya atau yang diselidikinya (The Liang Gie (Dalam Paulus Wahana,2008)). Setiap manusia memiliki kebutuhan terhadap ilmu sebagai bekal dalam menjalankan kehidupannya. Ilmu bisa didapat melalui beberapa hal baik dari pengalaman langsung maupun Pendidikan formal dan nonformal.

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas dalam pasal 1 disebutkan bahwa Pendidikan merupakan 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, mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik melalui proses pembelajaran.

Ki Hadjar Dewantara mengemukakan 3 konsep yang harus dimiliki oleh seorang pendidik yaitu *ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri*

*handayani*. Pengertiannya bahwa seorang pendidik harus mampu menjadi suri tauladan bagi peserta didiknya, pendidik juga harus mampu menjaga keseimbangan, dan juga mendorong, serta pendidik harus dapat memberikan atau menjadi motivasi terhadap peserta didiknya.

Seorang guru memiliki peran penting dalam sistem pembelajaran. Guru merupakan *agen control* dalam sistem pembelajaran. Karena gurulah yang memiliki tanggung jawab besar untuk mengantarkan siswa dan siswinya kearah tujuan pendidikan yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Tanpa seorang guru, tujuan pendidikan akan sangat sulit dicapai karena guru merupakan ujung tombak dalam sistem pembelajaran. Ketika dikaitkan dalam konsep agama dijelaskan bahwa ketika tidak diberikan kepada ahlinya maka tunggulah kehancurannya. Dalam pernyataan tersebut sangat menggambarkan bahwa betapa pentingnya peran guru dalam proses pembelajaran. Dalam menjalankan tugas sebagai seorang guru, guru dituntut untuk memiliki segenap kompetensi yang sama antara satu sama lain yang terintegrasi dalam kepribadian utuh. Kegiatan belajar mengajar akan memuat dua kegiatan pokok sebagai berikut: *pertama*, bagaimana orang melakukan tindakan perubahan tingkah laku melalui kegiatan belajar. *kedua*, bagaimana orang melakukan tindakan penyampaian ilmu pengetahuan melalui kegiatan belajar.

Dalam perkembangan zaman saat ini yang bisa dikatakan sangat milenialis menuntut guru untuk dapat menggunakan sarana yang berbasis digital dalam menyampaikan materi pembelajaran dikelas sehingga dapat menciptakan suasana baru yang dapat memotivasi belajar siswa. Oleh karena itu, media bisa diartikan alat

yang dapat dipergunakan dalam menyampaikan informasi sehingga bisa memberikan rangsangan kepada siswa untuk komitmen dalam belajar.

Menurut hasil wawancara yang dilakukan terhadap guru kelas VIII di MTs At-taufiq Singaraja yang dilaksanakan pada tanggal 01 September 2018 ditemukan berbagai permasalahan dalam proses pembelajaran di kelas. *Pertama*, Kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga guru masih menggunakan metode konvensional dalam setiap pembelajaran. *Kedua*, siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru yang disebabkan siswa tidak dapat melihat secara langsung terhadap kejadian suatu proses atau fenomena yang terjadi. *Ketiga*, Ketertinggalan guru dalam mengelola teknologi informasi sehingga banyak guru yang tidak dapat menggunakan media pembelajaran berbasis digital. Maka dari itu permasalahan tersebut akan berdampak kepada hasil belajar siswa.

Ada beberapa hal yang dapat dilakukan dalam mengatasi permasalahan dalam proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk belajar. Kegiatan belajar mengajar selalu menuntut guru untuk kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pelajaran sehingga tercipta suasana baru yang menyenangkan bagi siswa. Dengan demikian multimedia interaktif dapat menjadi salah satu solusi dalam memecahkan masalah dalam proses belajar mengajar. Multimedia interaktif merupakan hasil integrasi beberapa unsur seperti teks, gambar, audio, animasi, dan video yang memiliki interaksi dua arah antara multimedia dan penggunanya (*user*).

Penggunaan multimedia interaktif dalam proses pembelajaran dapat membuat sistem pembelajaran lebih inovatif dan kreatif sehingga keberlangsungan pembelajaran dikelas tidak membuat siswa merasa bosan karena dengan menggunakan multimedia interaktif, materi yang sulit disampaikan dengan menggunakan metode konvensional dapat divisualisasikan melalui gambar, animasi, ataupun video. Selain itu dapat melatih siswa untuk lebih mandiri dalam mendapatkan ilmu pengetahuan.

Berdasarkan paparan diatas, peneliti melakukan penelitian dengan mengembangkan multimedia interaktif yang dapat membantu proses belajar mengajar guru dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang sulit dipahami dengan judul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran IPS Terpadu untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII di MTs At-Taufiq Singaraja Tahun Ajaran 2019-2020.”

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang, ditemukan beberapa permasalahan yang timbul, adapun masalah-masalah yang ditemukan adalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Kurangnya media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran.
- 1.2.2 Siswa mengalami kesulitan dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru
- 1.2.3 Ketertinggalan guru dalam mengelola teknologi informasi sehingga banyak guru yang tidak dapat menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, penelitian difokuskan pada beberapa masalah yaitu :

- 1.3.1 Bahan ajar berbasis powerpoint merupakan media pembelajaran bersifat interaktif yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran IPS Terpadu. Hal tersebut bertujuan untuk mempermudah siswa untuk dapat materi pelajaran yang bersifat abstrak dan sulit dipelajari secara langsung terhadap fenomena-fenomena yang terjadi.
- 1.3.2 Multimedia pembelajaran interaktif ini dibuat dengan dibatasi pada materi yang telah ditetapkan atau materi yang telah disiapkan sebelumnya.

#### **1.4 Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat ditarik rumusan masalah yang dijadikan dasar penelitian sebagai berikut

- 1.4.1 Bagaimanakah proses rancang bangun multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS terpadu untuk siswa kelas VIII di MTs At-Taufiq Singaraja?
- 1.4.2 Bagaimanakah tanggapan uji ahli media dan uji ahli isi terhadap multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS terpadu untuk siswa kelas VIII di MTs At-Taufiq Singaraja?
- 1.4.3 Bagaimanakah tanggapan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil terhadap multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS terpadu untuk siswa kelas VIII di MTs At-Taufiq Singaraja?

1.4.4 Bagaimanakah efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran IPS terpadu untuk siswa kelas VIII di MTs At-Taufiq Singaraja?

## **1.5 Tujuan Pengembangan**

1.5.1 Untuk menjelaskan proses pengembangan multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS terpadu untuk siswa kelas VIII di MTs At-Taufiq Singaraja.

1.5.2 Mendeskripsikan tanggapan uji ahli media dan uji isi terhadap multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS terpadu untuk siswa kelas VIII di MTs At-Taufiq Singaraja.

1.5.3 Mendeskripsikan tanggapan uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil terhadap multimedia pembelajaran pada mata pelajaran IPS terpadu untuk siswa kelas VIII di MTs At-Taufiq Singaraja.

1.5.4 Untuk mengetahui efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS terpadu untuk siswa kelas VIII di MTs At-Taufiq Singaraja.

## **1.6 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Produk yang dikembangkan nantinya adalah berupa multimedia pembelajaran interaktif berbasis powerpoint. Spesifikasi yang diharapkan pada produk penelitian adalah sebagai berikut

1.6.1 Produk memuat kegiatan langkah-langkah belajar berpendekatan ilmiah yang dimulai dengan kegiatan mengamati, menanya, mengeksplor, menalar, dan mengkomunikasikan informasi atau materi.

1.6.2 Media telah dilengkapi gambar-gambar pendukung yang relevan pada setiap materi dan soal yang diberikan.

1.6.3 Materi yang terdapat pada media ini hanya materi IPS Terpadu kelas VIII.

### **1.7 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini diawali dengan analisis kebutuhan yang dilakukan di MTs At-Taufiq Singaraja untuk mengidentifikasi sejauh mana proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan kegiatan belajar yang menyenangkan namun tujuan pembelajaran dapat tercapai. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dalam proses pembelajaran dikelas guru masih cenderung menggunakan media konvensional seperti media sederhana dan lain sebagainya sehingga siswa merasa kesulitan memahami materi yang bersifat abstrak dan materi dalam bentuk fenomena-fenomena tertentu.

Multimedia pembelajaran interaktif ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru terhadap proses pembelajaran dikelas sehingga bisa menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dikelas.

### **1.8 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan**

Dalam pengembangan multimedia pembelajaran interaktif ini ada beberapa keterbatasan dalam pengembangan yaitu :

1.8.1 Pengembangan multimedia interaktif ini dikembangkan berdasarkan karakteristik siswa kelas VIII di MTs At-Taufiq Singaraja, sehingga pengembangan produk yang dihasilkan hanya diperuntukkan bagi siswa MTs At-Taufiq yang duduk di kelas VIII.

1.8.2 Penelitian pengembangan ini hanya sebatas menghasilkan produk berupa multimedia powerpoint yang digunakan untuk mengatasi permasalahan guru dalam menunjang proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa di MTs At-Taufiq Singaraja.

## **1.9 Definisi Istilah**

### **1.9.1 Multimedia pembelajaran interaktif**

Multimedia pembelajaran interaktif merupakan alat yang dapat mengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima dengan dikemas dalam suatu program yang mengkombinasikan beberapa media lain seperti media audio, media visual, media audio visual sehingga dapat menbatu proses belajar mengajar dalam mencapai tujuan tertentu. Selain itu juga dapat berinteraksi secara langsung terhadap penggunaanya.

### **1.9.2 Ilmu Pengetahuan Sosial**

Ilmu pengetahuan sosial merupakan kumpulan dari berbagai bidang ilmu seperti sosiologi, geografi, sejarah, dll yang kemudian dijadikan sebagai bahan baku dalam pelaksanaan program pengajaran disekolah dasar hingga menengah atas. Ilmu pengetahuan sosial diharapkan dapat memberikan pemikiran kritis kepada siswa terhadap lingkungan sekitar baik di elemen sosial maupun keadaan alam sekitar.

### **1.9.3 Hasil Belajar Siswa**

Hasil belajar merupakan tolak ukur untuk melihat keberhasilan guru dalam mendidik atau menyalurkan pengetahuan kepada siswa. Hasil belajar dapat dilihat setelah seseorang melakukan usaha-usaha belajar dalam bentuk angka-angka.

Seorang guru dapat dikatakan berhasil dalam mengajar apabila siswa sudah mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan oleh guru tersebut.

#### 1.9.4 PowerPoint

Power point merupakan sebuah program komputer yang dikembangkan untuk membuat slide agar memudahkan dalam presentasi yang memiliki alat bantu dalam merancang slide sehingga media dapat tampil menarik dan mudah digunakan pada saat presentasi.

