

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin mempengaruhi hidup manusia. Seiring perkembangannya, masyarakat Indonesia mulai mengenal adanya internet, *handpohne*, televisi, dan berbagai teknologi lainnya. Melalui teknologi masyarakat dapat mengakses informasi dengan mudah dan cepat dimanapun tempatnya. Perubahan teknologi secara umum telah mempengaruhi perkembangan pendidikan. Teknologi selain berpengaruh dalam dunia pendidikan juga berpengaruh terhadap dunia pekerjaan terutama dalam menyiapkan para pekerja yang dituntut untuk menguasai proses produksi barang, pembagian kerja, dan keterampilan-keterampilan kerja baru (Hamzah dan Nina, 2010: 37).

Peranan teknologi sudah sedemikian menonjolnya dalam menunjang usaha pembaharuan. Pemerintah dan masyarakat telah menyadari fungsi dan peranan teknologi sangat diperlukan dalam dunia pendidikan di sekolah. Masyarakat yang modern harus dimulai dari pendidikan di sekolah, karena itu kegiatan-kegiatan di sekolah harus berjalan seimbang dan serasi dengan kebutuhan, aspirasi, dan norma-norma dalam masyarakat (Hamalik, 1986: 13). Komputer berperan sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dikenal dengan nama *Computer Managed Instruction* (CMI). Peran komputer juga sebagai pembantu tambahan dalam belajar, pemanfaatannya meliputi penyajian informasi isi materi pelajaran, latihan, atau keduanya yang dikenal sebagai *Computer Assisted Instruction* (CAI) (Arsyad, 2003: 93).

Hasil penelitian oleh Isong yang berjudul “*A Methodology for Teaching Computer Programming: first year students’ perspective*”, (2014: 18) menyatakan, faktor yang sangat mempengaruhi pengajaran dan pembelajaran dari program komputer tidak lain dari sisi siswa terkandung juga akibat dari pengalaman guru. Meskipun pemrograman dianggap sulit, anggapan ini tidak selalu benar, karena metodologi pengajaran guru yang buruk akan mendorong partisipasi siswa. Akibatnya, berpengaruh terhadap proses belajar mengajar. Metodologi pengajaran jika ditemukan tidak produktif, maka siswa juga tidak akan produktif, kecuali menggunakan

pendekatan yang diperkenalkan. Permasalahan yang dihadapi bangsa Indonesia dalam bidang pendidikan saat ini adalah tidak meratanya kesempatan memperoleh pendidikan bagi semua rakyat, adanya perbedaan antara pendidikan di desa dengan di kota, banyaknya orang yang buta huruf, rendahnya produktivitas warganya dan mendesaknya kebutuhan akan pendidikan itu sendiri. Sementara itu terasa pula adanya berbagai kekurangan baik dalam sarana maupun jumlah guru, lebih-lebih guru yang berkualitas tinggi (dalam pengadaan guru-guru yang berkualitas, negara-negara berkembang sangat ketinggalan). Anggaran dana pendidikan yang diperlukan terbatas sekali, sehingga untuk memperoleh guru yang professional sesuai bidang pendidikannya sulit dicari (Miarso dkk, 1986: 323).

Mencermati kesenjangan tersebut, berbagai upaya penyelesaian perlu dicari dan dilakukan agar kualitas proses pembelajaran dapat dipertahankan dan bahkan ditingkatkan. Salah satu solusi pemecahan persoalan pembelajaran adalah penggunaan multimedia dalam pembelajaran. Alasannya adalah penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa (Suyanto, 2003: 18 sebagaimana dikutip winarno dkk, 2009: 5). Hasil penelitian oleh Gilakjani yang berjudul "*The significant role of multimedia in motivating EFL learners' interest in English language learning*", 2012: 61) menyatakan, adanya peningkatan kesadaran dikalangan pendidik, peneliti dan administrator bahwa pengenalan multimedia ke dalam lembaga pendidikan membawa perubahan dalam belajar dan pola mengajar. Fungsi yang paling umum dari multimedia adalah untuk membantu atau mendukung guru. Media pembelajaran tepat dirancang tidak hanya bisa membantu mengajar, tetapi juga mempromosikan efek belajar. Multimedia akan memastikan perubahan besar dalam budaya belajar dan mengajar. Hasil penelitian oleh Chuntao yang berjudul "*An Experimental Study on College Teacher's Adoption of Instructional Technology*", (2011: 48) menyatakan, keputusan untuk menggunakan teknologi pembelajaran dalam menyampaikan sebuah rencana pembelajaran harus menggabungkan bagian dari model pengajaran. Teknologi dan materi harus diujikan serta memeriksa faktor-faktor, seperti objek yang spesifik dari pembelajaran dan menggunakan bahan model pengajaran yang sistematis. Desain pembelajaran memberikan beberapa rekomendasi dan pedoman untuk memakai media

pembelajaran serta memasukkan ke dalam kelas baik dilakukan sebelum atau pada awal proses pembelajaran.

Adanya *workshop* pengembangan dan pengemasan perangkat pembelajaran diharapkan bisa mendapatkan guru profesional dan berkarakter memiliki ketrampilan memanfaatkan multimedia dan teknologi informasi untuk masa depan pendidikan bangsa Indonesia. Guru profesional dan berkarakter harus bisa menguasai dan dapat memanfaatkan teknologi modern yang bisa menunjang proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas. Contohnya *email, google, e-learning, facebook*, dan alamat-alamat *website* diberbagai dunia maya untuk mengembangkan diri dan pengemasan perangkat pembelajaran (Rohmadi, 2012: 39). Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, peneliti merasa perlu untuk melakukan suatu penelitian studi kasus dengan judul “Pemanfaatan Multimedia dan Teknologi Informasi dalam Pengembangan Pembelajaran PPKn (Studi Kasus pada Guru PPKn SMP se Kecamatan Gesi Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2015/2016)”.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian. Permasalahan harus diketahui terlebih dahulu sebelum peneliti melakukan penelitian. Permasalahan terkait dengan judul penelitian sangat luas sehingga perlu dibatasi agar peneliti lebih fokus pada permasalahan. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP se Kecamatan Gesi?
2. Bagaimanakah kendala pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP se Kecamatan Gesi?
3. Bagaimanakah solusi pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP se Kecamatan Gesi?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian mempunyai fungsi sebagai acuan pokok terhadap masalah yang akan diteliti. Suatu masalah yang akan diteliti dapat dirumuskan secara jelas dan terarah apabila adanya tujuan penelitian. Adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP se Kecamatan Gesi.
2. Untuk mendeskripsikan kendala pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP se Kecamatan Gesi.
3. Untuk mendeskripsikan solusi pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam pengembangan pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan SMP se Kecamatan Gesi.

D. Manfaat Penelitian

Kajian ini diharapkan memberikan manfaat kepada diri pribadi maupun masyarakat luas pada umumnya. Adapun manfaat atau kegunaan dari penelitian yang dilakukan adalah:

1. Manfaat secara teoritis
 - a. Mendapatkan teknik atau cara penyampaian materi pelajaran yang efektif dengan adanya multimedia dan teknologi.
 - b. Menambah wawasan dan pemahaman guru mengenai penggunaan dan pemanfaatan multimedia dan teknologi informasi dalam proses pembelajaran.
 - c. Bagi civitas akademika, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan.
 - d. Hasil kajian ini dapat dijadikan sebagai dasar untuk kegiatan penelitian berikutnya yang sejenis.
2. Manfaat secara praktis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah masukan untuk memahami pentingnya peran multimedia dan teknologi informasi untuk kelancaran dalam

pembelajaran mata pelajaran PPKn bagi guru atau siswa SMP se kecamatan Gesi khususnya dan pada masyarakat luas pada umumnya.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan informasi kepada masyarakat, guru, calon guru maupun sekolah dan mahasiswa.
- c. Meningkatkan daya tarik serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran.
- d. Meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan serta untuk mengembangkan pembelajaran aktif dan ketrampilan guru dalam mengajar.