

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran sangat penting bagi kehidupan bangsa Indonesia. Salah satu dari peran penting tersebut yaitu sebagai bentuk tercapainya salah satu tujuan bangsa Indonesia yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa yang mana sudah tertuang dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945 alenia 4. Sejalan dengan hal tersebut, (Soibah 2015) berpendapat bahwa Pendidikan merupakan sebuah proses dengan metode-metode tertentu dimana seseorang dapat memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara tingkah laku sesuai dengan kebutuhannya. Dari paparan tersebut dapat dijelaskan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan pokok untuk memperoleh ilmu dan pengetahuan, serta pemahaman dan cara tingkah laku sebagai bekal untuk mewujudkan salah satu tujuan bangsa Indonesia yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa.

Pendidikan juga merupakan investasi jangka panjang dalam suatu Negara. Oleh karena itu, mencerdaskan kehidupan bangsa menjadi salah satu tujuan nasional yang wajib diperjuangkan oleh seluruh pihak. Dari tujuan nasional tersebut, terlihat bahwa Indonesia menaruh harapan yang besar terhadap pendidikan karena pendidikan akan membentuk keseluruhan aspek pada diri seseorang sehingga menjadi manusia yang unggul dan berkualitas (RAJA, 2018)

Menurut Sukiman (Zafrullah 2016) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari guru ke siswa untuk merangsang pemikiran, perhatian, perasaan, dan minat serta kemauan siswa sehingga tercipta proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. sejalan dengan pendapat (Ermiyati 2018) menyatakan media pembelajaran dapat digunakan siswa dalam kegiatan pembelajaran secara leluasa baik di manapun dan kapanpun tanpa bergantung kepada guru. Dari kedua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada

siswa, dimana media pembelajaran tersebut dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

Pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran atau lebih dikenal dengan pembelajaran berbasis *ICT* sudah mulai diterapkan. Menurut (Zamani 2016) pemanfaatan teknologi komputer untuk membuat media pembelajaran mempunyai banyak keunggulan, salah satunya yaitu pembelajaran lebih inovatif dan interaktif, karena dapat menggabungkan antara teks, audio, gambar, animasi, dan video menjadi satu kesatuan yang saling melengkapi yang dapat dikenal sebagai media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Menurut paparan diatas, media pembelajaran berbasis multimedia interaktif memiliki nilai lebih dibandingkan dengan media konvensional. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat menjadikan siswa lebih aktif dengan motivasi belajar yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang dapat menampilkan teks, gambar, animasi, video, dan audio. Sehingga dengan menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dapat mempermudah siswa dalam memahami materi pembelajaran.

Dengan seiring berkembangnya zaman perkembangan teknologi yang sangat pesat mempengaruhi pembelajaran di sekolah dan mempengaruhi pula pada pembelajaran serta penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar. pada tahap pendidikan SMP pembelajaran akan lebih dimengerti dan dipahami oleh siswa apabila didukung dengan menggunakan media pembelajaran (IE Putra2014). Dengan itu kegiatan pembelajaran akan lebih berjalan dengan baik apabila menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi yang seringkali dianggap sulit oleh siswa.

IPS (Ilmu Pengentahuan Sosial) adalah salah satu mata pelajaran yang mempelajari tentang pengetahuan sosial. Selama ini minat belajar siswa dalam mempelajari mata pelajaran IPS masih tergolong sangat rendah. Situasi ini menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa dalam mata pelajaran IPS. Hal ini disebabkan karena IPS dominannya *skill* menghafal dari pada *skill* memproses sendiri pemahaman pada suatu materi yang ada (Hastin A, 2014). Akan tetapi

keadaan itu akan semakin buruk apabila guru menyampaikan materi pembelajaran IPS dengan monoton dan teoritis. Maka dari itu harus ada perubahan dalam penyampaian materi agar dapat mencegah hal itu terjadi.

Dengan demikian harus ada media yang mampu menunjang proses pembelajaran sehingga mampu membuat siswa menjadi tertarik dan semangat untuk mempelajari mata pelajaran tersebut. Dengan munculnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia saat ini yang semakin canggih diharapkan dapat membantu mengatasi permasalahan dalam dunia pendidikan. Dan dengan kemajuan teknologi ini diharapkan juga dapat menciptakan sebuah media pembelajaran yang dapat membantu menghilangkan kebiasaan-kebiasaan siswa yang beranggapan sulit dan bahkan tidak menyukai dalam mempelajari mata pelajaran IPS.

Dengan begitu lingkungan belajar yang terencana dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan juga mampu mendorong siswa untuk menunjukkan pemahamannya dalam kegiatan pembelajaran, sehingga siswa diberi lebih banyak pilihan untuk menentukan pengalaman belajar mereka. Hal ini sangat membantu siswa untuk memperkuat harga diri dan juga mendorong dalam mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam sebuah komunitas belajar (Suh, 2011). konten multimedia yang dimediasi dimasukkan ke dalam lingkungan belajar, presentasi kaya akan informasi membuat petunjuk pembelajaran lebih efektif dari pada menyajikannya melalui media tunggal dalam belajar yang dominan hafalan, sehingga siswa dapat memperoleh informasi yang lebih bermakna secara berulang kali dengan melalui media yang berbeda (Reeves, 1998; Shank, 2005; Dembo & Seli, 2012).

Media pembelajaran berbasis komputer merupakan salah satu media yang dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Karena media pembelajaran berbasis komputer dapat mentransformasikan berbagai simbol dan informasi. Sehingga siswa dapat memahami sistem simbolik dengan keadaan yang sebenarnya dalam kehidupan (Yerimadesi et al, 2015). Demikian dengan menggunakan media dalam pembelajaran maka siswa akan lebih mudah dalam

menerima ilmu ataupun materi yang disampaikan oleh guru, begitupun sebaliknya guru lebih mudah dalam menyampaikan ilmu ataupun materi.

Meskipun media pembelajaran interaktif telah dikembangkan secara luas, akan tetapi tidak banyak guru yang menggunakannya sebagai media pembelajaran di kelas .hal itu terjadi dikarena mereka masih awam terhadap teknologi Pengembangan media Interaktif dan merancang teknik grafis (Faruk Alfensi,2014).

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin membuat media pembelajaran dengan menggunakan *softwareLectora Inspire* yang berbasis web untuk membantu dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat berjalan dengan baik dan juga mudah dipahami oleh siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan Latar belakang diatas, maka permasalahan-permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurang keaktifan siswa didalam kelas
2. Siswa tidak tertarik dengan mata pelajaran IPS dikarenakan dominannya pada *skill* menghafal
3. Media pembelajaran yang digunakan guru tidak menarik dan monoton

C. Pembatasan Masalah

1. Permasalahan pada penelitian dibatasi pada pengembangan media pembelajaran IPS dan hanya terfokus pada kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, hindu, budha, dan islam
2. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan *Lectora Inspire*
3. Penelitian ini hanya fokus pada kegiatan belajar mengajar kelas VII SMP Negeri 2 Klego

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas maka dapat ditarik rumusan masalah yaitu bagaimana pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 2 Klego.

E. Tujuan penelitian

Tujuan penelitian ini adalah membuat media pembelajaran interaktif materi kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara, hindu,budha, dan islam pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 2 Klego. Serta untuk mengetahui kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran interaktif memiliki beberapa kegunaan dan manfaatnya. Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis media pembelajaran interaktif yang terdapat teks, gambar, audio dan juga video sebagai media pembelajaran yang digunakan didalam kelas dapat meningkatkan ketertarikan dan pemahaman peserta didik pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pengajar

Dapat memberikan informasi kepada guru agar dapat mengembangkan, serta menggunakan media pembelajaran berupa media pembelajaran yang berbasis multimedia interaktif yang menyenangkan, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Dapat memberikan pengalaman dan pengetahuan baru kepada peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar dan memudahkan

peserta didik dalam pemahaman materi IPS tentang kehidupan masyarakat Indonesia pada masa praaksara hindu, budha dan islam.

c. **Bagi Peneliti**

Sebagai informasi, pengetahuan, dan pengalaman dalam melakukan penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang interaktif.