BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan suatu kegiatan melaksanakan kurikulum suatu lembaga pendidikan, agar tercapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan sesuai dengan Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 3 adalah 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. Dalam mencapai tujuan tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar yang dibimbing oleh guru melalui proses pembelajaran.

Proses kegiatan belajar mengajar berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Sehingga guru dituntut untuk bisa berinovasi dalam membuat dan menggunakan media yang menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Dalam Undang-Undang Guru dan Dosen Nomor 14 tahun 2005 pasal 8 disebutkan bahwa “guru wajib memiliki kualifikasi akademik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional”. Kompetensi guru dalam undang-undang tersebut meliputi kompetensi pedagogis, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial dan kompetensi

profesional. Dari masing-masing kompetensi tersebut, kompetensi inti yang wajib dimiliki seorang guru adalah kompetensi pedagogis yaitu kemampuan pemahaman terhadap peserta didik, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimilikinya.

Dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang kondusif sehingga siswa akan nyaman dan lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Dari tuntutan sekaligus kewajiban ini, guru dituntut mampu menyusun bahan ajar yang inovatif (bisa berwujud bahan ajar cetak, audio, audio-visual, ataupun bahan ajar interaktif) sesuai dengan perkembangan pertumbuhan peserta didik, maupun teknologi informasi. Salah satu bahan ajar yang harus dibuat guru adalah media pembelajaran. Kedudukan media pembelajaran ada dalam komponen mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Dengan demikian fungsi utama dari media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama ini banyak guru di sekolah dasar yang belum menggunakan media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Begitu juga dengan pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang diajarkan di SD Negeri Pucangan 04 Kecamatan Kartasura masih memakai media secara manual seperti gambar dan video saja, walaupun ada salah satu guru yang

sudah memakai media *power point* namun masih berbentuk teks *slide*. Bahkan beberapa guru masih mendominasi dengan teknik ceramahnya. Keadaan ini mengakibatkan sebagian peserta didik sulit untuk fokus terhadap pembelajaran danakan merasa bosan dengan mendengarkan dari ceramah guru.

Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti membuat media pembelajaran menggunakan program komputer yaitu dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *flash player*. *Flash Player* adalah perangkat lunak untuk melihat *multimedia ,Rich Internet Applications* , dan *streaming video-audio*, pada komputer *web browser* atau pada perangkat mobile yang mendukung. *Flash Player* menjalankan *swf file* yang dapat dibuat oleh *Adobe Flash authoring tool*, oleh *Adobe Flex* atau oleh sejumlah lainnya seperti *Macromedia* dan *I-Spring*.

Dari hal di atas maka perlu diadakan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis *flash player*, dengan menggunakan data base *power poin*t yang di beri aplikasi tambahan yaitu *i-spring suite*. Aplikasi ini menjadikan tampilan yang interaktif dari power point di jadikan bentuk format file *swf* yang ringkas dan mudah digunakan. Pengembangan media pembelajaran ini digunakan sebagai sumber belajar pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan kelas VI di SD Negeri Pucangan 04 Kecamatan Kartasura khususnya pada materi Sistem Pemerintahan Pusat dan Daerah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan yang dilaksanakan di SD Negeri Pucangan 04 Kecamatan Kartasura merupakan pembelajaran yang membosankan karena siswa hanya mendengarkan ceramah dari guru. Walaupun ada yang sudah memakai power point dan gambar tetapi belum bisa menarik perhatian siswa.
2. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang *interaktif* dan menyenangkan yang mampu mendukung kegiatan pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Karena keterbatasan waktu, tidak semua pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri Pucangan 04 Kecamatan Kartasura diteliti. Pada penelitian ini, masalah dibatasi pada pengembangan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis *flash player* di kelas VI SD Negeri Pucangan 04 Kecamatan Kartasura pada materi Sistem Pemerintahan Pusat dan Daerah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri Pucangan 04 Kecamatan Kartasura selama ini?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis *flash player* di SD Negeri Pucangan 04 Kecamatan Kartasura?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis *flash player* di SD Negeri Pucangan 04 Kecamatan Kartasura?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan penggunaan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di SD Negeri Pucangan 04 Kecamatan Kartasura.
2. Untuk mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis *flash player* di SD Negeri Pucangan 04 Kecamatan Kartasura.
3. Untuk mendeskripsikan kelayakan kelayakan media pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan berbasis *flash player* di SD Negeri Pucangan 04 Kecamatan Kartasura.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran yang cukup signifikan sebagai masukan pengetahuan atau literatur ilmiah yang dapat dijadikan bahan kajian bagi para insan akademik yang sedang mempelajari ilmu pendidikan kewarganegaraan, khususnya mengenai media pembelajaran berbasis *flash player*.

b. Manfaat Praktis

1. Bagi guru bidang studi

   Dapat memberikan masukan atau wacana terhadap guru dalam upaya pemanfaatan media pembelajaran dalam proses belajar. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru sehingga dapat membuat pelajaran Pendidikan dan Kewarganegaraan menjadi pelajaran yang menyenangkan.

2. Bagi siswa

   Sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga dapat menumbuhkan semangat dan motivasi belajar, selain itu juga memberikan pengalaman belajar dengan metode belajar yang dapat membantu mereka untuk belajar aktif.

3. Bagi sekolah

   Meningkatkan kualitas pembelajaran dalam mencapai kurikulum yang di kembangkan sekolah dan untuk lebih mengembangkan sarana dan prasarana sekolah.