

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003, menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib dari Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi. Seperti yang dijelaskan dalam Pasal 37 ayat (1) dan (2) UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa “Pendidikan Kewarganegaraan wajib dimuat dalam kurikulum pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang dimaksudkan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air sesuai dengan Pancasila dan UUD 1945”.

Tujuan penting dalam pembelajaran PKn salah satunya adalah terbentuknya sikap dan karakter warga negara yang berkarakter pancasila dalam kehidupan sehari-hari. Pancasila adalah ideologi bangsa, falsafah bangsa, dan dasar negara. Nilai-nilai pancasila harus dipelajari, dipahami, dan dilestarikan oleh seluruh warga negara Indonesia. Dengan demikian, nilai pancasila secara individu hendaknya

dimaknai sebagai cermin perilaku hidup sehari-hari yang terwujud dalam bersikap dan bertindak. Nilai dalam pancasila tercermin dalam norma seperti norma agama, norma kesusilaan, norma kesopanan, dan norma hukum. Dalam masyarakat dibutuhkan peraturan atau norma yang memiliki arti yang sangat penting bagi terciptanya ketertiban dan keharmonisan masyarakat. Pendidikan, sikap dan watak mematuhi norma merupakan bagian penting dalam membentuk karakter warga negara.

Peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada masa remaja awal, dimana peserta didik sifatnya sedang labil dan mudah terjerumus dalam hal-hal yang negatif. Selama masa remaja berlangsung, akan muncul banyak masalah dalam kehidupan peserta didik. Berbagai masalah seperti masalah keluarga, masalah pergaulan, masalah sekolah, masalah penampilan dan lain sebagainya. Permasalahan yang dialami dalam dunia pendidikan yang sering terjadi dalam kehidupan sekolah yaitu penyimpangan norma-norma agama dan sosial yang terwujud dalam bentuk kenakalan peserta didik di sekolah.

Dari hasil wawancara terhadap guru PKn di Sekolah Menengah Pertama 1 Sungai Lilin, dapat diketahui pelanggaran-pelanggaran norma yang terjadi di SMPN 1 Sungai Lilin yaitu adanya dua peserta didik yang hamil di luar nikah pada semester ganjil tahun pelajaran 2016/2017 yang merupakan bukti adanya pelanggaran norma susila sekaligus norma agama. Pelanggaran hukum terlihat dari peserta didik yang membawa kendaraan bermotor roda dua setiap hari, tidak satupun yang memiliki suran ijin mengemudi (SIM). Dalam pergaulan sehari-hari baik di dalam kelas maupun diluar kelas pelanggaran terhadap norma juga terlihat

dari adanya peserta didik yang merokok dilingkungan sekolah, terlambat masuk sekolah, minggat pada saat jam-jam belajar, memakai seragam sekolah tidak sesuai dengan ketentuan sekolah seperti memakai celana pensil, gaya rambut yang tidak sesuai, berbicara dengan tidak sopan dan kasar baik terhadap guru, maupun antar peserta didik.

Masalah pelanggaran norma dalam masyarakat bila tidak diatasi akan semakin mengancam kehidupan generasi bangsa khususnya dan tata kehidupan sosial masyarakat pada umumnya. Untuk mengatasi masalah tersebut, penanaman nilai-nilai norma sangat dibutuhkan oleh peserta didik agar bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan mencegah mereka agar tidak terjerumus kearah hal-hal yang negatif. Untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi tentang norma, peneliti melakukan penelitian pengembangan pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat.

Di samping banyaknya pelanggaran norma di SMPN 1 Sungai Lilin, dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan secara langsung oleh peneliti kepada guru PKn di Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri Sungai Lilin, dapat diketahui bahwa guru PKn tidak melakukan analisis terhadap karakteristik/gaya belajar peserta didik. Dalam kegiatan pembelajaran di kelas, guru menyampaikan materi pelajaran masih menggunakan metode ceramah dan menulis pada papan tulis yang tidak melibatkan peserta didik secara aktif. Padahal, di SMP Negeri 1 Sungai Lilin telah memiliki fasilitas yang cukup memadai dan memungkinkan para guru untuk melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran

berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Fasilitas yang dimiliki sekolah seperti sarana listrik, *liquid crystal display* (LCD) dan laboratorium komputer/ruang multimedia, serta laptop yang dimiliki oleh guru PKn dan peserta didik tidak dimanfaatkan secara optimal untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengalaman pembelajaran secara langsung, diperoleh data bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PKn rendah. Rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran PKn disebabkan karena: (1) aktifitas peserta didik hanya sebatas mendengar dan mencatat penjelasan dari guru, sehingga peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran PKn; (2) rendahnya minat peserta didik dalam mempelajari materi pembelajaran PKn; (3) guru menyampaikan materi PKn dengan metode pembelajaran yang *konvensional* (ceramah), menyebabkan peserta didik jenuh dan pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PKn; (4) belum adanya media berbasis multimedia pembelajaran interaktif pada materi norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat.

Kondisi kegiatan pembelajaran dan rendahnya hasil belajar pada mata pelajaran PKn yang terjadi di SMPN 1 Sungai Lilin menggambarkan bahwa beberapa peserta didik tidak tertarik dan tidak menyukai pembelajaran PKn. Mata pelajaran PKn dianggap membosankan bagi peserta didik, salah satu penyebabnya yaitu isi dari mata pelajaran PKn hanyalah berbentuk kata-kata tulisan untuk dihafalkan oleh peserta didik. Materi PKn yang banyak dan juga guru yang menjelaskan kurang menarik. Hal tersebut menjadi dampak dari kurang terariknya

siswa dalam kegiatan pembelajaran PKn sehingga menyebabkan tujuan pembelajaran tidak tercapai. Hal ini terlihat dari hasil ulangan peserta didik pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat pada tahun 2015/2016, yang diperoleh dari guru PKn. Dari 33 peserta didik yang mengikuti ulangan harian, hanya 19 peserta didik yang mencapai KKM, dan sisanya sebanyak 14 peserta didik tidak mencapai KKM.

Berdasarkan serangkaian permasalahan dalam pembelajaran pendidikan kewarganegaraan di atas perlu diatasi agar pembelajaran berlangsung efektif. Cara yang penulis lakukan untuk mengatasi masalah tersebut adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang belum pernah dipakai dalam pembelajaran PKn pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di sekolah menengah pertama (SMP) negeri 1 Sungai Lilin. Menurut pendapat Miarso (1989: 458), media adalah “Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan dan terkendali”. Media memegang peranan penting untuk mencapai tujuan belajar. Media berfungsi sebagai alat bantu dan sebagai sumber belajar dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, menggunakan media pembelajaran komunikasi antara guru dan peserta didik akan lebih baik dan efisien, serta dapat memperbesar kemungkinan peserta didik untuk belajar lebih banyak. Mengembangkan sistem pembelajaran yang berorientasi pada siswa (*children center*), memfasilitasi kebutuhan siswa akan kebutuhan belajar yang menantang, aktif, kreatif, inovatif,

efektif, sehingga dampak atau efeknya tujuan belajar tercapai, serta hasil belajar meningkat.

Media pembelajaran yang saat ini banyak dimanfaatkan untuk membantu mengatasi berbagai masalah belajar adalah multimedia interaktif. Media pembelajaran ini merupakan kombinasi dari berbagai media seperti audio, gambar, teks, grafik, dan video yang dikemas (diprogram) secara terpadu dan interaktif untuk menyajikan pesan pembelajaran tertentu. Multimedia pembelajaran interaktif memiliki potensi yang cukup besar untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Beberapa hasil penelitian menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif yang dirancang dengan menggunakan komputer memiliki efektivitas dalam pembelajaran dan layak dijadikan media pembelajaran. Alasannya, multimedia pembelajaran interaktif memadukan antara unsur teks, suara, gambar, video, dan animasi akan dapat lebih merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik untuk belajar dan menjadikan pembelajaran PKn menjadi menyenangkan. Multimedia pembelajaran interaktif juga bisa merangkul berbagai perbedaan gaya belajar peserta didik baik, gaya belajar visual, gaya belajar auditif, maupun gaya belajar kinestetik. Dengan menggunakan multimedia pembelajaran interaktif, diharapkan proses belajar mengajar pada mata pelajaran PKn menjadi lebih menarik dan menyenangkan.

Software yang akan digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif adalah *Adobe Flash cs6*. Kelebihan program *Adobe Flash cs6* dalam pembuatan multimedia pembelajaran interaktif yaitu dapat membuat animasi dari sederhana hingga kompleks. Kemampuan *Adobe flash*

mendukung penyisipan multimedia seperti gambar, suara, video, dan kemudahan pengoperasiannya. Dengan menggunakan software Adobe flash cs6, dapat mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif .

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merencanakan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak dan efektif khususnya pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam masyarakat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi di SMP Negeri 1 Sungai Lilin didalam proses belajar mengajar sebagai berikut.

1. Banyaknya pelanggaran norma yang terjadi di SMP N 1 Sungai Lilin.
2. Guru menyampaikan materi PKn dengan metode pembelajaran *konvensional* (ceramah).
3. Proses pembelajaran tidak melibatkan peserta didik secara aktif, menyebabkan peserta didik jenuh dan pasif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PKn.
4. Aktifitas peserta didik hanya sebatas mendengar dan mencatat penjelasan dari guru.
5. Fasilitas di SMP Negeri 1 Sungai Lilin cukup memadai, tetapi tidak dimanfaatkan oleh guru untuk melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan media berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

6. Rendahnya hasil belajar peserta didik pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat.
7. Belum adanya media pembelajaran interaktif yang digunakan pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII SMP N 1 Sungai Lilin.

C. Pembatasan Masalah

Agar pembahasan yang dilakukan tidak terlalu luas, maka permasalahan yang dibatasi yaitu pengembangan multimedia pembelajaran Interaktif yang layak dan efektif pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII SMP N 1 Sungai Lilin.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang layak pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII SMP N 1 Sungai Lilin?
2. Bagaimana efektivitas multimedia pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII SMP N 1 Sungai Lilin?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan multimedia pembelajaran interaktif yang layak pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII SMP N 1 Sungai Lilin.
2. Mendeskripsikan efektivitas multimedia pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat di kelas VII SMP N 1 Sungai Lilin.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat-manfaat dari penelitian ini antara lain:

a. Manfaat bagi peserta didik

- 1) Mendapatkan pengalaman menarik dalam mempelajari materi PKn pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat melalui multimedia pembelajaran interaktif.
- 2) Meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk lebih giat belajar.
- 3) Menambah ilmu pengetahuan peserta didik dalam materi PKn pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat.

b. Manfaat bagi guru

- 1) Sebagai pedoman dan salah satu alternatif untuk mengatasi masalah dalam kegiatan pembelajaran PKn sehingga tujuan pembelajaran tercapai dan hasil belajar peserta didik meningkat.
- 2) Merangsang kreativitas guru untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif yang lebih menarik dan menyenangkan siswa.
- 3) sebagai pedoman dan alternatif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik, khususnya mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan.

c. Manfaat bagi Sekolah

- 1) Dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di sekolah tersebut melalui penggunaan multimedia interaktif.

G. Batasan Istilah

Untuk menghindari munculnya kesalahpahaman terhadap masalah yang diteliti, maka peneliti memberikan batasan-batasan istilah mengenai maksud dari judul penelitian ini. Adapun definisi beberapa istilah yang terdapat pada judul penelitian ini sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan wahana untuk menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan diteruskan pada penerima. Pesan atau bahan ajar yang disampaikan adalah materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran atau sejumlah kompetensi yang telah dirumuskan, sehingga dalam

prosesnya memerlukan media sebagai sub sistem pembelajaran (Pujiriyanto, 2012 : 161).

2. Multimedia

Sesuai dengan istilahnya multimedia yaitu multi berarti banyak, media berarti wadah. Multimedia adalah sebuah sarana atau wadah yang terdiri dari teks, grafis, gambar diam, animasi, suara dan video ataupun penggabungan dari seluruh jenis media.

3. Interaktif

Interaktif berasal dari kata interaksi, yang berarti saling melakukan aksi, berhubungan, memengaruhi, antar hubungan. Proses interaktif bisa terjadi antara manusia dan media. Pengguna mengoperasikan media yang didesain sedekemian rupa, lalu media memberikan umpan balik kepada pengguna.

4. Pembelajaran

Pembelajaran menurut Gagne, Briggs, dan Warner (1992) sebagaimana dikutip Winataputra (2012: 112) "*Instruction is a set of events that affect learners in such a way of learning in facilitated*" Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik.

5. Norma

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyebutkan bahwa norma adalah aturan atau ketentuan yang mengikat warga kelompok di masyarakat, dipakai sebagai panduan, tantangan, dan pengendali tingkah laku yang sesuai dan

berterima: setiap warga masyarakat harus menaati norma yang berlaku (2008: 1007).

Dari batasan istilah diatas dapat disimpulkan, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat. Multimedia pembelajaran interaktif digunakan dalam proses pembelajaran sebagai sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi norma. Penanaman nilai-nilai norma sangat dibutuhkan oleh peserta didik agar bisa diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan mencegah mereka agar tidak terjerumus kearah hal-hal yang negatif. Untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari dan memahami materi tentang norma, peneliti melakukan penelitian pengembangan pada kompetensi dasar mengidentifikasi norma-norma yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat.

