

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan jembatan bagi seseorang untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Namun tidak hanya itu, pendidikan juga berperan membantu mendidik budi pekerti, akhlak serta etika seseorang. Definisi pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 1 adalah 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, bangsa dan negara. Artinya pendidikan sangat berperan penting bagi kehidupan kita untuk membina kepribadian sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat agar dapat melaksanakan tugas hidup.

Pendidikan tentunya perlu hal-hal yang berperan untuk mewujudkan tujuan pendidikan itu sendiri, ada yang perlu diperhatikan dari proses pendidikan tersebut dengan melihat proses belajar pembelajarannya, dari interaksi guru dan siswanya, dari model pembelajarannya, dan strategi dalam melaksanakannya, maupun media pembelajaran yang digunakannya.

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang proses pembelajaran, dengan begitu media pembelajaran sangat dibutuhkan agar siswa

dalam proses pembelajaran merasa nyaman dan tidak terlalu monoton, media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medius” yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar” yakni perantara sumber pesan dengan penerima pesan (Azhar Arsyad, 2019:3), dengan adanya media memudahkan komunikasi antara guru dan siswa, serta dapat menjadi penghantar yang memudahkan proses belajar disekolah.

Pada proses belajar disekolah tentunya media mempunyai peran penting yang harus diperhatikan, karna sebagai suatu perantara dalam proses pembelajaran agar tercipta interaksi yang baik antara guru dan siswa, menurut Arsyad (Fauzi, 2013:9) “media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan pada khususnya”, dari hal tersebut dapat dikatakan bahwa media sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk menunjang tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran.

Upaya yang dilakukan agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan optimal adalah dengan cara meningkatkan kualitas pembelajaran, hal yang menjadi acuan agar terciptanya suatu kualitas pembelajaran yang efektif salah satunya harus lebih memperhatikan media pembelajaran itu sendiri. “Media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dapat menunjang tercapainya tujuan dan efektivitas dalam proses pembelajaran” (Moh. Latif Risyda Shubhi, 2015:84). Artinya disini media juga bisa membantu tercapainya suatu tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran, serta media juga dapat menunjang suatu

keefektifitasan dalam proses belajar disekolah, jadi media harus lebih diperhatikan oleh guru agar mampu tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Jika mengacu pada perkembangan kurikulum saat ini, peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima pesan namun juga sebagai penyampai pesan sehingga terbentuklah komunikasi dua arah atau bahkan lebih. Dunia pendidikan dewasa ini memasuki era dunia media, di mana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media. Dalam kegiatan belajar tersebut, media pembelajaran dibutuhkan untuk meningkatkan efektivitas pencapaian dari sebuah pembelajaran. Guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu dikembangkan media yang dapat memacu suasana pembelajaran yang menyenangkan, hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran menarik, tidak monoton dan tidak membosankan sehingga tidak akan menghambat terjadinya transfer of knowledge.

Sehubungan dengan penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran, guru perlu lebih cermat dalam pemilihan dan penetapan media yang digunakannya, kecermatan dan ketepatan dalam pemilihan media akan menunjang kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Oleh karena itu, peran media dalam proses pembelajaran sangat penting karena akan menjadikan proses pembelajaran tersebut menjadi lebih bervariasi dan tidak membosankan. Dalam hal ini dibutuhkannya suatu media yang bervariasi dalam kegiatan belajar agar suasana belajar lebih menyenangkan di kelas sehingga materi yang tersampaikan pada siswa lebih mudah dipahami.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi, dimungkinkan untuk menciptakan sebuah media pembelajaran yang interaktif. Salah satu perangkat yang memungkinkan untuk digunakan sebagai pengembangan media pembelajaran interaktif adalah Autoplay, Autoplay merupakan aplikasi media pembelajaran yang mudah untuk digunakan baik dari segi pembuatan dan penggunaan (Moh. Latif Risyda Shubhi, 2015:84). Dalam hal ini, media pembelajaran *autoplay* bisa digunakan sebagai media pembelajaran interaktif karena lebih praktis dari segi pembuatan dan penggunaan.

Aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif salah satunya yaitu *autoplay*. *Autoplay* ini mempunyai banyak versi dalam aplikasinya, namun disini peneliti memilih *autoplay media studio 8*, yang merupakan media pembelajaran interaktif yang mampu menarik perhatian siswa. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme, pembelajaran lebih dicirikan oleh aktivitas eksperimentasi, pertanyaan-pertanyaan, hipotesis dan model-model yang dibangkitkan oleh siswa (Rusman, 2013:144). *Autoplay media studio 8* merupakan aplikasi yang dapat menggabungkan baik itu tulisan, gambar, suara, animasi, video dan flash. Media pembelajaran berbasis aplikasi *autoplay media studio 8* ini merupakan aplikasi yang tergolong mudah dalam penggunaannya, karena dalam pembuatan menggunakan *autoplay* ini tidak serumit dengan aplikasi yang berbasis script dengan bahasa pemograman, aplikasi ini dapat membantu dalam proses pembelajaran sebagai penunjang media pembelajaran guru, agar guru dapat memanfaatkan teknologi yang ada sebagai penunjang media pembelajaran interaktif.

Untuk membantu berhasilnya suatu tujuan dalam proses pembelajaran yaitu salah satunya dengan adanya penunjang dengan didukungnya sebuah media pembelajaran yang inovatif agar mampu merangsang siswa agar lebih aktif dalam belajar. Selain inovatif, juga diperlukan bervariasi agar siswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Jadi, sebagai pendidik kita harus mampu memanfaatkan media pembelajaran dengan teknologi yang ada pada saat ini, dengan demikian peserta didik akan lebih bersemangat dalam proses pembelajaran, serta pendidik juga harus lebih melek teknologi sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang mampu menarik perhatian peserta didiknya. Daryanto (2017: 53-54) menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran siswa kemampuan pemahaman belajar dipengaruhi dari media pembelajaran yang harus bersifat interaktif, dalam pengertian media interaktif memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa mampu meningkatkan pemahaman belajar. Namun pada kenyataannya para pendidik pada saat ini tidak semua melek teknologi yang masih menggunakan media pembelajaran yang masih terkesan monoton ini yang menjadi permasalahan pada saat ini, sehingga siswa kurang dalam memahami materi sehingga wawasan siswa kurang, hal tersebut peneliti temukan pada saat dilapangan, berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 25 juni 2021 menggunakan angket kebutuhan siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Kabupaten Tebo dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.1 Hasil observasi angket kebutuhan siswa

No	Pertanyaan	Respon Peserta Didik	Persentase
1	Penggunaan media pembelajaran dapat membuat belajar menjadi menyenangkan (tidak membosankan) <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju 	13 9 0 0 0	59% 41% 0% 0% 0%
2	Materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan merupakan materi yang cukup sulit dipahami <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju 	6 9 3 1 3	27% 41% 14% 4% 14%
3	Materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan merupakan materi yang cukup menarik untuk dipahami <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju 	4 2 5 4 7	18% 9% 23% 18% 32%
4	Guru saya pernah menggunakan media dalam menjelaskan materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju 	7 15 0 0 0	32% 68% 0% 0% 0%

5	<p>Perlu adanya media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p>12 10 0 0 0</p>	<p>55% 45% 0% 0% 0%</p>
6	<p>Saya setuju jika diadakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif sehingga bisa menguasai konsep materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p>12 9 0 0 0</p>	<p>54% 41% 0% 0% 0%</p>
7	<p>Saya mengetahui media pembelajaran interaktif berbasis <i>autoplay media studio 8</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p>2 1 4 6 9</p>	<p>9% 4% 18% 27% 41%</p>
8	<p>Media Pembelajaran Interaktif menggunakan <i>autoplay media studio 8</i> merupakan media pembelajaran yang menarik</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p>7 9 4 2 0</p>	<p>32% 41% 18% 9% 0%</p>
9	<p>Perlu Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan <i>autoplay media studio 8</i> dalam pembelajaran PPKn pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Sangat Setuju - Setuju - Kurang Setuju - Tidak Setuju - Sangat Tidak Setuju 	<p>8 14 0 0 0</p>	<p>36% 64% 0% 0% 0%</p>

(Sumber :observasi angket kebutuhan siswa kelas VII SMPN 5 Kab. Tebo).

Berdasarkan tabel 1.1 di atas dapat diketahui bahwa dengan hasil jumlah persentase 68% siswa kurang memahami materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan, artinya lebih dari 50% siswa kurang memahami materi ini. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran *offline* interaktif dengan menggunakan *software autoplay media studio 8*, sebagai inkubasi pembuatan produk pengembangan media pembelajaran *offline* interaktif. Dengan menggunakan media *autoplay media studio 8* siswa akan lebih teralihkan dan tertarik karena menggunakan media yang membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dikarenakan terdapat fitur aplikasi yang tampilannya berupa gambar, video, suara, quiz interaktif, evaluasi interaktif, yang berisi materi “kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan” dengan begitu siswa belajar tidak monoton dan terkesan lebih menyenangkan. Dalam menggunakan aplikasi ini guru lebih dibantu dengan mudah menyampaikan materi pelajaran sehingga siswa lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan uraian data permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *Offline* Interaktif Berbasis *Autoplay Media Studio 8* Pada Materi Kerjasama Dalam Berbagai Bidang Kehidupan Untuk Meningkatkan Pemahaman Belajar Siswa Kelas VII Smp N 5 Kab. Tebo”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan peneliti, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses tahapan dalam pengembangan media pembelajaran *Offline* Interaktif berbasis *Autoplay Media Studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kabupaten Tebo?
2. Apakah media pembelajaran *Offline* Interaktif berbasis *Autoplay Media Studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan untuk meningkatkan pemahaman belajar siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kabupaten Tebo layak digunakan?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran *Offline* Interaktif berbasis *Autoplay Media Studio 8* untuk materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kabupaten Tebo.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *Offline* Interaktif berbasis *Autoplay Media Studio 8* untuk materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Kabupaten Tebo.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

1. *Autoplay media studio 8* berupa Media Pembelajaran *offline* Interaktif yang memuat materi PPKn yang mengacu pada kompetensi inti (KI) dan kompetensi

dasar (KD) PPKn di SMP berdasarkan kurikulum 2013 pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

2. Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif menggunakan software *autoplay media studio 8*.

3. Media Pembelajaran *Offline* Interaktif menggunakan software *autoplay media studio 8* berisi materi-materi yang dibuat semenarik mungkin yang diharapkan dapat memenuhi prinsip pokok media pada kegiatan belajar mengajar, bahwa media digunakan untuk mempermudah siswa belajar dalam materi pelajaran kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

4. Dengan software *autoplay media studio 8* peneliti menghasilkan produk yang berupa Media pembelajaran yang berisi Materi “kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan” dan terdapat berbagai menu quiz, tampilan video, dan evaluasi soal. Setelah siswa mengerjakan latihan soal berupa quiz, secara langsung siswa akan mengetahui skornya, setelah mengerjakan evaluasi soal jika siswa salah dalam mengerjakan soal siswa dapat mengetahui jawaban yang benar sehingga siswa dapat belajar dari kesalahan soal yang dijawab dan dapat mengevaluasi kembali, sehingga siswa dapat mengukur kemampuan pemahaman mereka pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini dimanfaatkan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu masukan untuk penelitian pengembangan yang akan dilakukan baik oleh mahasiswa maupun guru.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan menjadi acuan bagi penelitian sejenis dan dapat menambah wawasan mengenai media pembelajaran yang berkaitan dengan mata pelajaran PPKn.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi guru

Diharapkan penelitian pengembangan ini dapat membantu mempermudah proses pembelajaran, pengembangan ini diharapkan bisa memberi ilmu dan wawasan baru dalam mengembangkan media pembelajaran *offline* interaktif yang dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta membuat siswa lebih tertarik dalam belajar.

b. Bagi siswa

Diharapkan penelitian pengembangan media pembelajaran *offline* interaktif ini dapat membuat siswa lebih termotivasi untuk aktif dalam belajar karena sudah didorong dengan adanya media pembelajaran yang interaktif. Serta diharapkan mampu mengembangkan potensi siswa dalam menuju kompetensinya.

c. Bagi sekolah

Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk instansi sekolah dan inspirasi dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan khususnya pada mata pelajaran PPKn.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Adapun Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran *offline* Interaktif berbasis *autoplay media studio 8* pada materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan.
2. Validator dalam penelitian ini adalah ahli materi kerjasama dalam berbagai bidang kehidupan, ahli bahasa dan ahli dalam media.
4. Media Pembelajaran yang dikembangkan melalui *autoplay media studio 8* merupakan media pembelajaran dalam bentuk Media pembelajaran *offline* interaktif.
5. Dalam pelaksanaan penelitian, penulis membatasi ruang lingkungannya pada kelas VII A SMP Negeri 5 Kabupaten Tebo.
6. Menggunakan model ADDIE sebagai model pengembangan.

1.7 Definisi Istilah

Adapun beberapa definisi istilah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif dalam penelitian ini merupakan proses belajar mengajar dengan menggunakan suatu produk maupun layanan digital yang sudah terprogram komputer yang diberikan oleh guru kepada siswa dengan menyajikan konten pembelajaran seperti teks, gambar bergerak atau animasi, video, audio hingga suatu media pembelajaran yang sudah terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif melalui sumber pembelajaran dengan respon yang aktif dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

2. Autoplay media studio 8

Autoplay media studio 8 merupakan perangkat lunak desktop yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif lebih cepat atau lebih baik yang dibuat untuk menggabungkan elemen multimedia (video, gambar, efek suara, musik dan animasi flash) serta terdapat program yang memiliki umpan balik pada materi kerja sama dalam berbagai bidang kehidupan.