

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini telah menunjukkan kemajuan yang pesat dalam berbagai bidang serta membantu kehidupan manusia menjadi efektif dan efisien, demikian halnya teknologi informasi memberikan kemudahan manusia dalam mendapatkan informasi secara tepat, akurat dan lebih cepat, salah satu manfaat teknologi saat ini yaitu pada bidang pendidikan, pendidikan memegang peranan penting dalam mempersiapkan sumber daya manusia agar menjadi lebih baik, inovatif, serta berkualitas.

Proses pendidikan di Indonesia sudah berkembang pesat, yang dulunya menggunakan media pembelajaran papan tulis serta kapur sekarang sudah menggunakan laptop untuk mempresentasikan materi saat berjalannya proses belajar mengajar, dengan adanya teknologi informasi media pembelajaran multimedia memudahkan para guru serta peserta didik dalam mengakses dan menggunakannya, serta berguna untuk meningkatkan pemahaman, minat, motivasi belajar siswa.

[1] Perkembangan teknologi multimedia telah menjadikan potensi besar dalam merubah cara seseorang untuk belajar, memperoleh informasi. Multimedia dapat menjadi peluang bagi pendidik untuk mengembangkan teknik pembelajaran sehingga menghasilkan hasil yang maksimal, demikian juga bagi siswa, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah untuk menentukan dengan apa dan bagaimana siswa untuk dapat menyerap informasi secara cepat dan efisien (Waryanto, 2008:1). Kemampuan teknologi multimedia yang telah terhubung internet akan semakin menambah kemudahan dalam mendapatkan informasi yang diharapkan.

[2] Kualitas pendidikan sangat berpengaruh terhadap kemajuan suatu bangsa. Keberhasilan suatu bangsa dalam meningkatkan kualitas pendidikan berfungsi sebagai barometer untuk mengukur tingkat kemajuan negara tersebut. Banyak orang yang beranggapan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih sangat rendah dibandingkan dengan negara tetangga lainnya. Penelitian yang dilakukan oleh *Programme for International Student*

Assesment menunjukkan bahwa dari 65 negara yang disurvei, untuk kemampuan sains atau IPA, Indonesia menempati peringkat ke-60. Skor yang diperoleh Indonesia untuk kemampuan sains sebesar 383. Skor tersebut termasuk dalam kategori di bawah skor rata-rata yaitu sebesar 501 untuk kemampuan sains.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib untuk semua jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari tingkat SD sampai SMA. PPKn mengemban amanah untuk menumbuhkembangkan nilai-nilai Pancasila setiap anak bangsa Indonesia. Sebuah amanah yang sangat mulia. [1]

Melalui mata pelajaran PPKn ini, peserta didik diharapkan tidak hanya memahami sebuah konsep ataupun teori dan sejarah tentang Pancasila dan kewarganegaraan. Lebih dari itu, PPKn diharapkan menjadi wahana edukatif dalam mengembangkan peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air yang dijiwai oleh nilai-nilai Pancasila, Undang Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, semangat Bhinneka Tunggal Ika dan komitmen Negara Kesatuan Republik Indonesia. Atas dasar itulah, PPKn berorientasi pada penguatan karakter dan wawasan kebangsaan melalui pembentukan sikap mental, penanaman nilai, moral, dan budi pekerti yang menekankan harmonisasi aspek sikap, keterampilan, dan pengetahuan, serta menekankan pada sikap kekeluargaan dan bekerja sama pada proyek belajar kewarganegaraan. [1]

Penelitian dalam bidang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) memiliki latar belakang yang bervariasi tergantung pada fokus dan tujuan penelitian tersebut. Beberapa latar belakang umum yang dapat menjadi dasar penelitian PPKn. Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dianggap penting untuk membentuk warga negara yang cerdas, aktif, dan bertanggung jawab dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Penelitian dapat dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas program pendidikan ini dalam mencapai tujuan-tujuannya. Konteks sosial dan politik suatu negara dapat menjadi latar belakang untuk penelitian PPKn. Misalnya, adanya perubahan dalam peta

politik, isu-isu sosial, atau perubahan nilai-nilai masyarakat dapat memotivasi penelitian untuk menilai dampaknya pada pemahaman dan partisipasi kewarganegaraan. Penulis memilih PPKN sebagai mata Pelajaran untuk media interaktif guna melihat pengaruh teknologi informasi terhadap pemahaman kewarganegaraan untuk menjadi latar belakang penelitian. Bagaimana informasi disampaikan, dipahami, dan direspons oleh generasi muda melalui media baru bisa menjadi fokus penelitian.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti dengan guru PPKN SMA Negeri 1 Prembun tentang media pembelajaran pada mata pelajaran PPKN, kegiatan belajar mengajar masih menggunakan metode buku paket serta presentasi materi, perlu adanya suatu inovasi baru untuk meningkatkan kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, peneliti mengusulkan untuk menggunakan sarana media pembelajaran multimedia untuk menyampaikan informasi agar para siswa tidak mudah bosan serta lebih menarik.

Oleh karena itu peneliti mengusulkan media pembelajaran interaktif berupa aplikasi yang berisikan tentang kompetensi, materi, kuis, petunjuk kuis yang dituju kepada guru PPKN dan peserta didik kelas II SMA Negeri 1 Prembun, guna meningkatkan hasil belajar siswa, materi yang dibahas dalam aplikasi tersebut adalah Bab 1 tentang Pancasila pada mata pelajaran PPKN kelas II.

Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul Penerapan Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PPKN Kelas II SMAN 1 Prembun Kebumen.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan penulis, maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah “bagaimana merancang dan membuat aplikasi media pembelajaran interaktif tentang Pancasila untuk meningkatkan hasil belajar PPKN di SMA Negeri 1 Prembun?”.

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini digunakan pada siswa kelas XI 8 di SMA Negeri 1 Prembun.
2. Aplikasi ini bertema game kuis edukasi tentang bab 1 PPKN kelas 11 SMA yaitu bab 1 Pancasila.
3. Aplikasi ini dibuat menggunakan Articulate Storyline 3 dan Adobe Illustrator untuk membuat tombol button.
4. Aplikasi dapat dijalankan menggunakan website serta aplikasi berekstensi exe pada smartphone android
5. Produk media pembelajaran yang dikembangkan adalah dalam bentuk media interaktif dengan aplikasi articulate storyline 3.
6. Aplikasi ini berisi materi, kompetensi, petunjuk kuis, serta kuis.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Membuat aplikasi media pembelajaran interaktif pancasila menggunakan Articulate Storyline 3 untuk peserta didik kelas XI 8 SMA N 1 Prembun.
2. Menghasilkan aplikasi yang berfungsi sebagai alat bantu proses pembelajaran.
3. Menerapkan dan mengimplementasikan ilmu yang selama ini didapat di Universitas Amikom Yogyakarta.
4. Meningkatkan nilai hasil belajar ppkn kelas 11 SMAN 1 Prembun.
5. Sebagai syarat kelulusan Program Studi S1(Strata-1) Jurusan Sistem Informasi Universitas Amikom Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari perancangan aplikasi media interaktif ini adalah :

1. Bagi Peneliti

- a. Dapat menambah wawasan tentang membuat media pembelajaran interaktif dengan menggunakan Articulate Storyline 3.
- b. Untuk mengukur tingkat kemampuan penulis dalam membuat aplikasi.
- c. Menerapkan pengetahuan yang diperoleh selama menempuh perkuliahan di UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA.

2. Bagi Instansi Sekolah

- a. Mempermudah guru PPKN SMA Negeri 1 Prembun untuk menjelaskan materi.
- b. Mempermudah siswa SMA Negeri 1 Prembun memahami materi dengan bantuan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif
- c. Membantu meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

3. Manfaat bagi Universitas Amikom Yogyakarta

Sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa dan untuk menambah referensi skripsi di Perpustakaan Amikom Yogyakarta.

1.6 Sistematika Penulisan

1. BAB I – PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

2. BAB II – LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori-teori dasar tugas akhir yang mendasari pembuatan media pembelajaran.

3. BAB III - ANALISIS DAN PERANCANGAN

Pada bab ini menjelaskan tentang objek penelitian, alur penelitian, dan alat bahan.

4. BAB IV - IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi penyajian hasil pengembangan serta tanggapan siswa terhadap media pembelajaran interaktif.

5. BAB V - PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan serta saran dari hasil penelitian.