**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan merupakan salah satu komponen penting bagi suatu negara. Kualitas pendidikan dapat menentukan tingkat kemajuan suatu negara. Terlebih dalam era globalisasi sekarang ini, diharapkan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat memberdayakan eksistensi kehidupan manusia, artinya dengan peralatan ilmu pengetahuan dan teknologi manusia semakin lebih berpeluang untuk menciptakan perubahan-perubahan yang bermanfaat bagi kehidupan.

Hal ini sesuai dengan definisi Pendidikan Nasional yang terdapat dalam pasal 1 ayat 2 UU RI No. 20 Tahun 2003, yaitu:

Pendidikan nasional adalah Pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman.

Definisi Pendidikan nasional di atas dapat dikemukakan bahwa usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa agar bermanfaat di masa mendatang.

Guru memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran , serta memiliki posisi strategi, dan bertanggung jawab dalam tujuan Pendidikan Nasional. Agar tujuan Pendidikan Nasional tercapai, guru seharusnya kreatif dalam membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan merangsang siswa agar ikut aktif dan lebih bersemangat dalam kegiatan belajar yaitu dengan menggunakan variasi dalam mengajar.

Proses pembelajaran yang menarik dan efektif sebaiknya memanfaatkan teknologi. Kemajuan teknologi informasi membuat guru dapat memilih dan mendesain sarana pendukung yang dapat membantu guru dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 65 tahun 2013 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah salah satunya adalah “Pemanfaatan Teknologi informasi dan Komunikasi untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran.” Dengan teknologi informasi guru dapat menggunakan berbagai media untuk membuat pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pendidikan.

Komponen penting yang harus di perhatikan guru demi terselenggaranya pembelajaran yang efektif adalah pemilihan media pembelajaran yang akan digunakan. Penggunaan media pembelajaran sebagai salah satu komponen pembelajaran sangat membantu guru dalam proses pembelajaran dan menentukan kualitas pembelajaran yang berdampak pada pencapaian tujuan pembelajaran yang dicapai oleh siswa setelah proses pembelajaran dilaksanakan. Seperti yang dijelaskan oleh Gagne, Soehartono (Musfiqom,2012: 27) “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar”. Hal serupa yang dikemukakan oleh Briggs (Karim,2007: 6) “Media pembelajaran adalah sarana untuk memberikan perangsang bagi sipembelajar sunpaya proses belajar terjadi”.

Dari pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan sumber belajar yang dapat membantu siswa dalam mengakses informasi yang bermanfaat bagi masa depannya, dalam artian siswa dan buku bukan satu-satunya sumber belajar atau sumber ilmu pengetahuan, guru menjadi pengarah untuk akses ke dalam ilmu pengetahuan.

Media pembelajaran dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang perilaku, perasaan, dan minat siswa, sehingga bisa dikatakan bahwa media merupakan subtansi yang turut menentukan keberhasilan belajar. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang hendak diajarkan, namun penggunaan media juga sangat dipengaruhi oleh keahlian guru dalam mengoprasikan media pembelajaran, serta penggunaan media pembelajaran tidak bisa dilepaskan dari kondisi sosiologis siswa. Seperti yang dijelaskan oleh Maisah (2013:132) ”Kondisi sosiologis juga mempengaruhi respon siswa terhadap jenis media yang digunakan guru dalam pembelajaran”.

Media pembelajaran dirancang untuk membantu proses kegiatan belajar mengajar, agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai. Melalui penggunaan media diharapkan mampu mengadakan pembaharuan dalam proses pembelajaran yang dapat disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa media tersebut sesuai dengan perkembangan zaman.

Mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan suatu pengetahuan mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan  masyarakat. Materi-materi IPS dari bidang-bidang geografi, ekonomi, sejarah, sosiologi disajikan sebagai satu kesatuan dalam mata pelajaran IPS. Kegiatan pembelajaran IPS memungkinkan siswa mencapai tiga ranah pembelajaran yakni kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pembelajaran IPS tidak lepas dari kegiatan di sekolah sebagai bentuk interaksi antara guru dan siswa dalam mentransfer ilmu pengetahuan . Proses pembelajaran akan berhasil jika terjadi perubahan sikap, kemandirian, serta peningkatan hasil belajar.

Dalam pembelajaran IPS perlu adanya penggunaan media dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat membuat siswa lebih aktif dan berinteraksi saat proses pembelajaran IPS, menumbuhkan motivasi belajar siswa dan minat baca siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, namun dalam penggunaan media guru juga harus menyesuaikan dengan materi yang akan di ajarkan.

Salah satu media yang cocok dalam penyampaian materi pajak pada pembelajaran IPS yakni penggunaan media presentase. Alasan penggunaan media presentase pada mata pelajaran IPS yakni untuk mengasah kemampuan siswa , serta memperkaya pengetahuan terhadap materi-materi dalam pembelajaran IPS.

*Autoplay* Media Studio merupakan salah satu software dalam membuat media presentase yang mudah dan praktis. Dengan software ini, guru akan lebih mudah dalam membuat media presentase yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran karna media dengan tampilan menarik lebih mudah dimengerti serta merangsang dan membuat siswa termotivasi untuk belajar.

Menurut Sutarman & Endro (2005:1)

*Autoplay* media studio merupakan media interaktif yang dapat menggabungkan tulisan, gambar, suara, animasi, video dan flash dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran dan membuat siswa akan lebih aktif untuk belajar sendiri dan aktif dalam proses pembelajaran

Melalui media ini diharapkan siswa lebih fokus dan berperan aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, serta dapat memudahkan guru dalam menilai hasil belajar siswa dan dapat berdampak bagi peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS di kelas VIII.

Berdasarkan observasi awal pada tanggal 1 Juni 2015 dengan ibu Isaidah, selaku guru IPS VIII SMP Negeri 8 Watampone, diperoleh informasi bahwa selama ini proses pembelajaran IPS belum memanfaatkan media secara optimal, dalam proses pembelajaran hanya buku cetak yang menjadi media guru. Mata Pelajaran IPS mengkaji seperangkat peristiwa, fakta, konsep, dan generalisasi yang berkaitan dengan isu-isu sosial.

Pembelajaran IPS seringkali hanya berpusat kepada guru, sehingga siswa menerima pelajaran merasa bosan dan pembelajaran jadi kurang menarik. Dalam hal ini penggunaan *Autoplay* media studio merupakan solusi dari permasalahan di atas. Media ini memudahkan siswa memahami materi serta menghilangkan kebosanan dalam pembelajaran dan menambah minat membaca siswa apalagi dengan tampilan menarik sehingga berdampak bagi hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengangkat sebuah judul permasalahan *”*Pengaruh Penggunaan *Autoplay* Media studio Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VIII di SMP Negeri 8 Watampone Kabupaten Bone*”*

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti mengambil pokok masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran penggunaan *autoplay* media studio pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 8 Watampone Kabupaten Bone ?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 8 Watampone Kabupaten Bone setelah digunakan *autoplay* media studio?
3. Apakah ada pengaruh penggunaan *autoplay* media studio terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 8 Watampone Kabupaten Bone ?
4. **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan :

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan *autoplay* media studio pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 8 Watampone Kabupaten Bone
2. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di SMP Negeri 8 Watampone Kabupaten Bone setelah digunakan *autoplay* media studio
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *autoplay* media studio terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 8 Watampone Kabupaten Bone.
4. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
2. Guru

sebagai masukan media yang inovatif digunakan dalam proses pembelajaran

1. Kepala Sekolah

Sebagai masukan untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang dibutuhkan untuk lebih kreatif dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran.

1. Siswa

Sebagai bahan informasi untuk meningkatkan prestasi belajarnya.

1. Manfaat Praktis
2. Guru

Dapat meningkatkan kreativitas guru dalam pemilihan dan penggunaan media pada mata pelajaran IPS.

1. Kepala sekolah

Dapat memberikan sumbangan inovasi pembelajaran serta memberikan informasi kepada tenaga kependidikan agar menggunakan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan efekif serta menyediakan fasilitas untuk pemanfaatan media-media pembelajaran.

1. Siswa

sebagai media belajar agar semakin meningkatkan keaktifan belajar siswa serta hasil belajarnya.