**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan Kewarganegaraan atau yang lebih dikenal dengan singkatan PKn merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam menunjang pencapain tujuan pendidikan nasional terutama diera teknologi khususnya di Indonesia. Tujuan utama Pendidikan Kewarganegaraan (Zaelani, dkk, 2002 : 3) adalah “untuk menumbuhkan wawasan dan kesadaran bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan bangsa”. Berdasarkan tujuan mata pelajaran PKn tesebut terlihat bahwa siswa dipersiapkan untuk mempunyai wawasan dan kesadaran bernegara, serta memiliki kemampuan berpikir kritis, rasional, dan kreatif yang diwujudkan dalam partisipasinya sebagai warga negara yang demokratif dan sikap cinta tanah air, maka dapat dikatakan bahwa PKn merupakan suatu mata pelajaran yang sangat penting dalam menunjang perkembangan siswa dalam menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Keberadaan PKn diharapkan memberikan kekuatan untuk menghadapi perubahan keadaan kehidupan di dunia yang senantiasa mengalami perubahan yang tidak menentu. Pentingnya mata pelajaran PKn tertuang dalam Undang-Undang No. 2 Tahun 1989 tentang sistem Pendidikan Nasional, Pasal 39 (2) dinyatakan bahwa “setiap jenis, jalur, dan jenjang pendidikan wajib memuat Pendidikan Pancasila, Pendidikan Agama, dan Pendidikan Kewarganegaraan”.

Berdasarkan Undang-Undang yang dituliskan di atas terlihat bahwa mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang diwajibkan oleh Undang-Undang serta memiliki peranan yang sangat penting dalam menunjang pemahaman siswa tentang kesadaran bernegara, serta menanamkan nilai-nilai moral, dan sikap cinta tanah air, maka perlu adanya upaya-upaya dalam memperbaiki dan meningkatkan proses pembelajaran di sekolah.

Kegiatan pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan. Hal ini sesuai dengan pendapat Heinich, dan kawan-kawan (Arsyad, 2014 : 3 ) yang mengemukakan “istilah medium sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima”.

Adapun penyelenggaraan proses pembelajaran berdasarkan Peraturan Pemerintah No. 19 tahun 2005 tentang Standar Proses, bahwa :

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Berdasarkan peraturan pemerintah di atas, maka dapat dikatakan bahwa dalam pelaksanaan suatu pembelajaran guru dituntut untuk mampu menciptakan proses pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, serta memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Salah satu bentuk pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan serta menumbuhkan motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat serta menarik bagi siswa dan sesuai dengan materi pelajaran yang diajarkan, adapun salah satu manfaat media pembelajaran menurut Sudjana dan Rivai (Arsyad, 2014 : 28) yaitu “pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga menumbuhkan motivasi belajar siswa”.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP PGRI 1 Tamalate pada bulan kelima tahun 2016 bahwa, kurikulum yang digunakan di sekolah tersebut ialah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Adapun proses pembelajaran mata pelajaran PKn yang dilaksanakan di kelas VIII sudah menggunakan media pembelajaran sederhana (media cetak), seperti buku paket, buku LKS sebagai pedoman siswa mempelajari materi pelajaran, serta spidol dan papan tulis putih. Guru mata pelajaran PKn mengatakan bahwa pada proses pembelajaran PKn selain mengunakan media cetak, juga sudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, yakni media presentasi *PowerPoint,* namun, dalam proses pembelajaran penggunaan media belum maksimal, hal ini dikarena proses pembelajaran cenderung mengandalkan media sederhana seperti buku-buku pelajaran, selain itu, proses penyampaian materi pelajaran didominasi dengan menggunakan metode ceramah dimana pemaparan konsep pembelajaran disampaikan di depan kelas kemudian diterapkan dalam contoh soal dan latihan-latihan yang terdapat di buku LKS siswa. Siswa cenderung pasif dan kurang partisipatif dalam pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di sekolah peneliti memperoleh hasil, yaitu : 1) pada proses pembelajaran mata pelajaran PKn siswa kurang aktif dalam interaksi belajar mengajar, 2) pada proses pembelajaran penggunaan media pembelajaran yang menarik masih kurang, dalam hal ini proses belajar mengajar terpaku pada penggunaan aplikasi standar seperti media presentasi *powerpoint*.

Saat ini perkembangan teknologi menyediakan peluang bagi guru untuk mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat memberikan stimulus (rangsangan) agar siswa tertarik mengikuti pelajaran. Untuk itu guru dituntut agar mampu mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembanagan zaman.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan (ide dan gagasan) merangsang pikiran, minat dan kemampuan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar mengajar yang diinginkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Briggs (Sadiman, dkk, 2012 : 6) yang berpendapat bahwa “media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta menarangsang siswa untuk belajar”. Penggunaan media pembelajaran secara baik diharapkan siswa dapat memahami materi pelajaran, yang berarti demi optimalnya proses belajar mengajar maka seharusnya didukung dengan penggunaan media pembelajaran yang bermutu.

Hal ini sesuai dengan pendapat Hamalik (Arsyad, 2014: 19) yang mengemukakan bahwa :

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa.

Pada hakekatnya penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektifitas pembelajaran serta membantu guru dalam menciptakan suatu pembelajaran yang inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif. Ketetapan dalam memilih media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar sangatlah besar pengaruhnya terhadap efektifitas keberhasilan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Jenis media yang saat ini paling sering digunakan ialah media presentasi. Media presentasi merupakan sarana yang digunakan untuk membantu suatu kegiatan penyajian informasi dalam hal ini penyajian materi pelajaran.

Terdapat berbagai jenis media presentasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran diantaranya media *PowerPoint, Prezi, Focusky,* dan masih banyak lagi jenis media presentasi lainnya. Melalui diskusi dengan guru mata pelajaran PKn dan berdasarkan hasil observasi awal di sekolah, maka terpilihlah *Focusky* sebagai media pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini. Adapun beberapa pertimbangan sehingga terpilihnya *Focusky* dalam penelitian ini ialah 1) *PowerPoint, PowerPoint* merupakan media presentasi yang sangat sering digunakan dalam pembelajaran sehingga dianggap terlalu monoton semetara dibutuhkan sebuah media kebaruan yang dapat merangsang siswa untuk tertarik dalam proses pembelajaran dimana mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang materinya cenderung pada hapalan. 2) Sementara itu media *Prezi* yang sistem programnya hampir sama dengan media *Focusky* yaitu kedua Program aplikasi ini mengandalkan ZUI (Zooming User Interface) sebagai daya tarik utamanya, namun terdapat beberapa kekurangan pada *Prezi* seperti proses instalasi harus terkoneksi ke internet, trial version hanya 30 hari, dan untuk menggunakan *prezi* varsi *on-line* pengguna mendaftarkan (*sign-up*)akun *prezi* terlebih dahulu, serta pengguna ketika akan membuat sebuah presentasi harus melalui *on-line* sementara untuk memperoleh aplikasi *offline* dilengkapi crack sangat sulit didapatkan, sedangkan *Focusky* dapat membuat presentasi dengan mode *offline* cukup dengan mendownload dan mengistall aplikasinya pada komputer pengguna, selain itu, berbeda dengan *prezi* yang hanya mengandalkan ZUI (Zooming User Interface) sebagai daya tarik utamanya *Focusky* juga menyediakan animasi yang dapat membuat presentasi lebih menarik disertai dengan klaborasi dengan *template* (tema) yang indah yang dapat didownload ketika *on-line.* Berdasarkan pertimbangan tersebut maka dipilihlah *Focusky* sebagai media presentasi yang akan digunakan dalam penelitian ini.

*Focusky* merupakan program media presentasi yang dapat digunakan dan dimanfaat oleh siapa saja, program ini dapat digunakan untuk merancang media pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik siswa. Castro (2017) menuliskan bahwa “*Focusky* memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis presentasi”. *Focusky* dalam focusky.com adalah merupakan “pemetaan pikiran pembuat presentasi yang ditunjukkan pada satu dimensi *zooming* kanvas*,* masing-masing elemen dalam presentasi didesain saling berhubungan”. Dengan demikian, bukan berurutan slide, pengguna dapat menggunakannya untuk menciptakan semacam poster raksasa, dimana pengguna dapat memilih daerah yang pengguna ingin untuk menyorot. Wilayah ini, yang disebut frame dan bekerja seperti slide, dapat diatur dalam urutan tertentu (atau jalan), juga dimungkinkan untuk pindah ke frame yang diinginkan. Presentasi dihasilkan tampak seolah-olah pengguna sedang terbang masuk dan keluar dari berbagai daerah *(frame)*, karena kombinasi *zoom in* dan *zoom out*, panning dan efek berputar. Castro juga menuliskan, pengguna *Focusky* dapat membuat presentasi di mulai dari awal, tetapi pengguna juga dapat menggunakan salah satu dari beberapa *template* (tema) yang tersedia secara *online*. Selain teks yang diformat, aplikasi mendukung memasukkan banyak jenis konten multimedia. Dengan cara ini, pengguna dapat menyertakan video, grafik, formula, audio, dan gambar. Sehubungan dengan itu, aplikasi *Focusky* juga memungkinkan merekam video secara langsung dari layar atau menambahkan narasi lisan, pengguna juga dapat menambahkan efek dan transisi (Castro, 2017). Salah satu keuntungan utama *Focusky* menurut Castro (2017) adalah bahwa aplikasi *Focusky* memungkinkan untuk mengekspor ke beberapa format, menjadi HTML5 yang paling serbaguna.

Melalui penggunaan media pembelajaran yang tepat, diharapkan siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang lebih baik, mengamati, mendengar, merasakan, meresapi, menghayati dan pada akhirnya memiliki sejumlah pengetahuan, sikap, dan keterampilan sebagi hasil belajar.

Berdasarkan dengan masalah yang telah diuraikan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengaruh Penggunaan *Focusky* Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran PKn Pada Siswa kelas VIII SMP PGRI 1 Tamalate Kota Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana deskripsi penggunaan *Focusky* pada pembelajaran PKn Kelas VIII SMP PGRI 1 Tamalate Makassar?
2. Bagaimana deskripsi hasil belajar dalam pembelajaran PKn setelah penggunaan *Focusky* pada siswa Kelas VIII SMP PGRI 1 Tamalate Makassar?
3. Bagaimana pengaruh pengunaan *Focusky* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran PKn siswa Kelas VIII SMP PGRI 1 Tamalate Makassar?
4. **Tujuan Penelitian**

Mengacu pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan penggunaan *Focusky* dalam pembelajaran PKn di Kelas VIII SMP PGRI 1 Tamalate Makassar.
2. Mendeskripsikan hasil belajar dalam pembelajaran PKn setelah penggunaan *Focusky* pada siswa Kelas VIII SMP PGRI 1 Tamalate Makassar.
3. Mendeskripsikan pengaruh pengunaan *Focusky* terhadap hasil belajar dalam pembelajaran PKn siswa Kelas VIII SMP PGRI 1 Tamalate Kota Makassar.
4. **Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat teoretis :
2. Bagi akademisi/lembaga pendidikan, menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang pendidikan dalam mengembangkan media pendukung terhadap proses pembelajaran khususnya media presentasi.
3. Bagi peneliti, menjadi masukan dalam meneliti dan mengembangkan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan, khususnya berkaitan dengan penggunaan media presentasi.
4. Manfaat praktis :
5. Bagi siswa, sebagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan efektifitas belajar.
6. Bagi Guru, sebagai media penyampai pesan yang mampu mengoptimalkan interaksi antara guru dan siswa.
7. Kepala Sekolah, sebagai salah satu bentuk pertimbangan dalam meningkatkan professional guru pada penggunaan media pembelajaran.