**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan zaman, kemampuan akan peningkatan sumber daya manusia semakin meningkat terutama pada era modernisasi serta dalam dunia pendidikan. Pada hakekatnya pendidikan merupakan suatu usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan pengajaran dan latihan bagi peranannya dimasa yang akan datang. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat menjalankan tugas yang diembannya dengan lebih baik.

Menurut Undang-Undang Sisdiknas No.20 tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai berikut:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Semakin berkembangnya pendidikan di Indonesia menimbulkan permasalahan pendidikan, salah satunya adalah rendahnya kualitas pembelajaran di Indonesia, khususnya pada proses belajar mengajar. Seiring pemasalahan pendidikan di Indonesia, pengelolahan alat bantu pembelajaran berupa media sangat dibutuhkan untuk membantu proses belajar mengajar.

Sahabuddin (2007:30) menjelaskan bahwa “Tujuan Umum Pendidikan Nasional adalah tujuan bagi semua jenis dan jenjang pendidikan. Tujuan ini merupakan kualifikasi umum dan watak-watak yang seharusnya dimiliki oleh setiap warga Negara setelah berhasil menyelesaikan pendidikannya”.

1

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang pesat, berbagai macam pembaharuan dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Peingkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam kualitas guru/pengajar, pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan kualitas maupun kelengkapan sarana dan prasarana. Proses peningkatan pembelajaran guru dituntut untuk membuat pembelajaran lebih inovatif dan kreatif yang mendorong peserta didik dapat belajar secara optimal baik dalam belajar mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas.

Guru dituntut agar mampu mengunakan alat-alat yang dapat disediakan oleh sekolah dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan zaman. Guru sekurang-kurangnya dapat menggunakan alat yang murah dan efisien meskipun sederhana dan bersahaja, tetapi merupakan keharusan dalam upaya mencapai tujuan pengajaran yang diharapkan. Guru mendampingi mereka belajar, membimbing para siswa melakukan latihan mengoperasikan teori-teorinya dalam kelas dan membimbing para siswa melakukan *peer review* sesama sejawatnya.

Belajar merupakan proses yang bersifat internal yang tidak dapat dilihat dengan nyata, menurut Good dan Broophy (dalam Thobroni 2015:16) “belajar bukan tingkah laku yang nampak, melainkan yang utama adalah prosesnya yang terjadi secara internal didalam individu dalam usahanya memperoleh hubungan-hubungan baru”.

Belajar aktif tidak akan berjalan dengan baik tanpa pengayaan sumber- sumber belajar, yakni meliputi pesan, orang, bahan, alat, teknik, dan lingkungan yang dapat memengaruhi proses dan hasil belajar siswa. Dengan demikian, belajar aktif memerlukan dukungan sarana diluar manusia yang dapat membantu proses aktifitas belajar siswa. Di antara sarana tersebut adalah bahan-bahan yang harus disiapkan dan disediakan oleh guru dalam bentuk bahan cetakan atau bahan digital yang disediakan dalam komputer.

Di samping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, guru juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran yang akan digunakan apabila media tersebut belum tersedia. Media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Media merupakan suatu sarana yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa.

Rusman, dkk (2013:295) mengemukakan bahwa “multimedia adalah media presentasi dengan menggunkan teks, audio dan visual sekaligus”. Multimedia presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan group belajar yang cukup banyak. Media ini cukup efektif sebab menggunakan multimedia projector yang memeliki jangkauan pancar cukup besar. Berdasarkan pendapat tersebut, jelas bahwa peninatan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor penggunaan media dalam pembelajaran yang sesuai tuntutan kurikulum.

Sebelum peneliti turun ke lapangan melakukan observasi, peneliti mendapatkan data awal tentang informasi keberadaan sekolah SMAN 2 Bantaeng. Berdasarkan penuturan dari narasumber bahwa di SMAN 2 Bantaeng sebelumnya beberapa guru mengikuti pelatihan yang dilaksanakan oleh beberapa mahasiswa dari salah satu perguruan tinggi swasta yang ada di Makassar. kegiatan tersebut memuat pelatihan tentang media presentasi. Peserta dari pelatihan tersebut diikuti oleh beberapa guru yang ada di SMAN 2 Bantaeng. maka dilakukan tindak lanjut dengan melakukan observasi di sekolah dengan maksud melakukan wawancara bebas dengan pihak guru. Diperoleh data berupa masalah-masalah yang ada di sekolah itu meliputi guru kesulitan dalam menggunakan media presentasi. Selain itu siswa cenderung kurang termotivasi dengan materi pembelajaran yang menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan hasil observasi awal yang telah dilakukan oleh peneliti di SMA Negeri 2 Bantaeng sekaligus juga merupakan salah satu sekolah yang tergolong kurang maksimal dalam penerapan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, hal ini ditandai dengan kurangnya pemanfaatan media yang digunakan dalam proses pembelajaran terkhusus pada mata pelajaran sosiologi sehingga berdampak kurang baik pada semangat serta perhatian peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Terlebih pada mata pelajaran sosiologi yang membutuhkan konsentrasi penuh karena lebih banyak menggunakan daya ingat yang tinggi. Adapun media yang sebelumnya di gunakan guru adalah *PowerPoint.* Desain dari media *PowerPoint* pun kurang menarik perhatian siswa.

Pencapaian tujuan dalam proses pembelajaran harus didukung dengan kerja keras, semangat dan kerja sama dari semua pihak yang ada di sekolah. Salah satu indikator keberhasilan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas adalah dengan melihat ketercapaian nilai batas minimal keberhasilan belajar siswa. Berdasarkan data yang diperoleh pada saat wawancara di SMAN 2 Bantaeng, siswa dapat dikatakana tuntas belajar apabila telah mencapai skor minimal dari kriteria kentutasan minimal (KKM) yaitu 78, berdasarkan nilai evaluasi, dari 112 peserta program ilmu pengetahuan sosial, 70% telah tuntas belajar, namun dari ketidak tuntasan itu paling banyak ditemui di kelas XI IPS 2 yaitu sebesar 59% (20 dari 28 peserta didik).

Kemudian peneliti melakukan observasi kedua kalinya yang di lakukan saat kegiatan belajar mengajar di kelas, peran guru mendominasi. Guru menjelaskan materi menggunakan metode ceramah. Siswa berkewajiban memperhatikan penjelasan guru, menulis materi dan menanyakan yang belum dipahami. Akan tetapi kewajiban tersebut tidak sepenuhnya dilaksanakan karena respon siswa yang bermacam-macam. Beberapa siswa nampak antusias mengikuti pembelajaran, sedang yang lain nampak kurang antusias. Melihat fenomena pembelajaran yang kurang efektif dan efisien itu, peneliti menyatakan bahwa untuk mencapai tujuan instruksional dalam pembelajaran, diperlukan perancangan media interaktif yang baik sehingga terjadi peningkatan prestasi pada peserta didik.

Pembelajaran sosiologi adalah pembelajaran yang berisi kegiatan menyimak. Terkhusus pada materi keanekaragaman kelompok sosial dalam masyarakat multikultural, yang lebih membutuhkan ketelitian dalam menyimak agar dapat dipahami oleh peserta didik. Hal ini dapat tercapai dengan menggunakan metode-metode pembelajaran yang menarik, diantaranya adalah metode ceramah, metode diskusi, metode demonstrasi dan metode penggunaan media. Salah satunya dengan metode penggunaan multimedia pembelajaran interaktif yang diantaranya *Power Point, Mindjet, Prezy*, dan *Focusky*. Berdasarkan diskusi antara peneliti dan guru mata pelajaran sosiologi maka dari ke empat media tersebut, media yang cocok digunakan dalam penelitian ini adalah media presentasi jenis *Software Focusky*  karena mempunyai fitur animasi yang dilengkapi dengan lebih dari 300 efek animasi, efek animasi gambar tangan yang menarik juga dapat digunakan untuk menambahkan animasi yang digambar tangan ke presentasi dan membuat konten membosankan itu menjadi lebih menarik.

Peneliti menggunakan multimedia pembelajaran interaktif dengan *software focusky* di sekolah SMAN 2 Bantaeng. Karena peneliti beranggapan sekolah tersebut cukup memadai dalam hal fasilitas. Berdasarkan observasi peneliti di sekolah dan wawancara singkat yang dilakukan dengan guru dan siswa di sekolah tersebut. Hasil observasi dan wawancara tersebut menghasilkan bahwa di SMAN 2 Bantaeng pada mata pelajaran IPS masih minim penggunaan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran.

Berkaitan dengan hal tersebut di atas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul:*“*Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Software focusky* Pada Mata Pelajaran Sosiologi Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Bantaeng*”.*

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka fokus penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimanakah tahap pendefenisianmultimedia pembelajaran interaktif menggunakan *software focusky* pada mata pelajaran sosiologi Kelas XI SMA NEGERI 2 Bantaeng?
2. Bagaimanakah tahap perancangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *software focusky* pada mata pelajaran sosiologi Kelas XI SMA NEGERI 2 Bantaeng?
3. Bagaimana melakukan pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *software focusky* yang valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran sosiologi kelas XI SMA Negeri 2 Bantaeng ?
4. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tahap pendefenisianmultimedia pembelajaran interaktif menggunakan *software focusky* pada mata pelajaran sosiologi Kelas XI SMA NEGERI 2 Bantaeng
2. Untuk mengetahui tahap perancangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *software focusky* pada mata pelajaran sosiologi Kelas XI SMA NEGERI 2 Bantaeng
3. Untuk mengetahui pengembangan multimedia pembelajaran interaktif menggunakan *software focusky* yang valid, praktis dan efektif pada mata pelajaran sosiologi kelas XI SMA Negeri 2 Bantaeng.
4. **Manfaat Penelitian**

Sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut :

1. **Manfaat Teoretis**
2. Bagi Akademisi sebagai bahan masukan/informasi bagi program studi Teknologi Pendidikan tentang pembelajaran menggunkan media interaktif.
3. Bagi peneliti yang lain, sebagai bahan referensi dan sebagai bahan untuk mengkaji permasalahan yang relevan mengenai pembelajaran yang menggunakan media interaktif.
4. **Manfaat Praktis**
5. Sekolah
6. Memberikan masukan tentang kreatifitas dalam proses pembelajaran yang berjalan di sekolah terutama penggunaan media pembelajaran.
7. Mendorong sekolah untuk selalu mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan sekolahnya.
8. Guru

Sebagai bahan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran terutama dalam penggunaan media pada pembelajaran Sosiologi

1. Siswa

Sebagai media dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dalam belajar sekaligus meningkatkan prestasi diri.