**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang bertujuan untuk mengembangkan kualitas manusia. Sebagai salah satu kegiatan yang sadar akan tujuan. Oleh karena itu, dalam pelaksanaannya harus berada pada suatu proses yang berkesinambungan dalam setiap jenis dan jenjang pendidikan yang integral. Pendidikan sebagai sistem totalitas dan fungsional yang terarah pada satu tujuan. Setiap subsistem yang berada dalam sistem, tersusun dan tidak dapat dipisahkan dari rangkaian unsur atau komponen-komponen yang berhubungan secara dinamis dalam satu kesatuan. Sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, lebih lanjut diatur dalam pasal 1 ayat (3) menerangkan bahwa “sistem pendidikan nasional adalah keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional”.

Penyelenggaraan pendidikan di Indonesia, merupakan satu sistem pendidikan nasional yang diatur dalam Undang-undang RI No. 2 Tahun 1989. Dalam Undang-undang ini, dirumuskan tujuan pendidikan nasional sebagai satu cita-cita segenap bangsa Indonesia. Intisari tujuan pendidikan nasional adalah untuk membentuk manusia Indonesia “paripurna” dalam arti selaras, serasi, dan seimbang dalam pengembangan jasmani dan rohani. Dengan demikian, potret manusia Indonesia seutuhnya harus mampu menjadi manusia Indonesia yang Pancasilais.

Pendidikan merupakan salah satu sarana yang menentukan untuk mencapai tujuan pembangunan nasional, yaitu mewujudkan suatu masyarakat adil dan makmur yang merata material dan spiritual berdasarkan Pancasila didalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang merdeka bersatu dan berkedaulatan rakyat dalam suasana berkehidupan yang aman, tenteram, tertib, dan dinamis serta dalam lingkungan pergaulan dunia yang merdeka. (Undang-undang Pendidikan Nasional tahun 1989). Tujuan pendidikan sebagaimana tercantum dalam Sistem Pendidikan Nasional tahun 2003 menyebutkan bahwa, tujuan pendidikan nasional adalah terwujudnya masyarakat Indonesia yang damai, demokratis, berakhlak, berkeahlian, berdaya saing, maju, dan sejahtera dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia yang didukung oleh manusia Indonesia yang sehat, mandiri, beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, cinta tanah air, berdasarkan hukum dan lingkungan, menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi, memiliki etos kerja yang tinggi serta disiplin.

Sistem Pendidikan Nasional mempunyai tujuan dan sekaligus sebagai alat yang amat penting dalam perjuangan mencapai cita-cita dan mencapai tujuan bangsa Indonesia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Untuk mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan (UU nomor 20 tahun 2003). Dengan demikian pendidikan nasional akan mampu mewujudkan manusiamanusia yang cerdas dan bertaqwa yang mampu membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan nasional. Berbagai upaya telah dilakukan Kementerian Pendidikan Nasional untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional khususnya pendidikan dasar dan menengah pada setiap jenjang satuan pendidikan, antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kompetensi guru, pengadaaan sarana dan prasarana pendidikan serta peningkatan mutu manajemen sekolah. Namun berbagai pendapat menunjukkan bahwa mutu pendidikan sampai saat ini masih belum sesuai dengan harapan pemerintah dan masyarakat.

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya merupakan kegiatan yang menunjukkan interaksi antara murid dan guru. Interaksi yang dibangun dalam kegiatan ini adalah interaksi yang bersifat dua arah dan menempatkan murid bukan sebagai objek belajar tetapi sebagai subjek belajar. Kedudukan murid sebagai subjek belajar berarti murid merupakan individu yang aktif, bukan yang pasif, yang hanya menerima apa yang diberikan oleh guru. Dalam model pembelajaran ini murid dituntut untuk banyak melakukan aktivitas sesuai dengan tema yang dikembangkan dalam materi pembelajaran. Murid dituntut untuk menemukan konsep-konsep penting yang dikembangkan dalam tema materi pembelajaran atau melakukan inquiri. Guru hanya berperan sebagai fasilitator untuk mengantarkan murid hingga menemukan konsep-konsep tersebut. Proses inquiri yang dilakukan oleh murid harus didukung oleh media dan sumber belajar yang digunakan oleh guru. Media dan sumber belajar tidak hanya terpaku pada buku teks yang dijadikan pegangan oleh guru. Apabila hal ini dilakukan informasi materi pembelajaran sangat terbatas. Sumber materi yang terbatas, akan sulit untuk mengembangkan tema. Hal yang ideal adalah media dan sumber belajar harus memberikan kemudahan bagi murid dalam memperoleh materi yang nantinya dapat dikembangkan dalam tema pembelajaran. Salah satu media dan sumber materi yang bisa dikembangkan adalah melalui teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Materi pada pelajaran IPS kelas VI SD sudah lebih kompleks dibanding dengan kelas sebelumnya baik keluasan maupun kedalamannya, karena itu penyajian oleh guru harus memperhatikan keluasan dan kedalaman materi tersebut. Disamping juga mengajarkan materinya lebih menarik dengan menggunakan berbagai strategi. Murid dalam belajar IPS harus memiliki kemampuan dalam memahami dan menghafal hal-hal penting yang sedang diajarkan, murid juga harus bersedia mengulang kembali pembelajaran tersebut di rumah. Tidak hanya itu saja, murid juga harus mampu berpartisipasi ketika proses pembelajaran berlangsung. Apabila murid kurang berpartisipasi dalam proses pembelajaran di kelas, maka akan mempengaruhi keberhasilan pembelajaran lebih lanjut.

Berdasarkan hasil pengamatan kami menemukan kendala pada murid di SD Negeri 1 Sinjai yaitu ditemukan dalam pembelajaran IPS adalah murid kurang mampu dan berminat dalam memahami materi-materi yang penting, tidak kreatif dan inovatif dalam menjawab soal-soal yang diberikan karena membutuhkan jawaban mendetail, serta media dan sumber belajar yang disajikan dalam pelajaran IPS kurang menarik perhatian murid. Apabila masalah-masalah tersebut terus berlanjut, maka dapat menyebabkan tingkat pemahaman dan capaian KKM murid dalam pembelajaran IPS sulit terpenuhi.

Mata pelajaran IPS pada kelas VI SD Negeri 1 Sinjai ditemukan masih terdapat Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 75. Hasil belajar murid dalam mata pelajaran IPS masih sangat rendah. Murid yang nilainya memenuhi KKM hanya 8 murid dan yang tidak memenuhi KKM sebanyak 8 murid dari 16 murid kelas VI. Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran IPS yaitu murid kurang berpartisipasi dan kurang semangat untuk mengikuti pelajaran dibandingkan dengan pelajaran yang lainya. Murid yang terlihat partisipasinya hanya 6 murid dan yang tidak terlihat partisipasinya sebanyak 10 murid dari 16 murid. Kondisi tersebut memberikan indikasi tentang masalah yang sangat signifikan, yaitu kejenuhan murid dalam mengikuti pelajaran IPS. Kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran IPS lebih banyak merujuk pada buku paket dan informasi yang disampaikan oleh guru. Hal ini kurang memberikan kesempatan pada murid, sehingga efektifas dan kebermaknaan pembelajaran masih kurang.

Berdasarkan uraian di atas, maka dipandang perlu mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan teknologi informasi yang ada contohnya menggunakan berbagai media presentasi pembelajaran yang berbasis teknologi informasi seperti power point, video, atau adobe flash, dan bila memungkinkan mengkombinasikan ketiga media tersebut menjadi suatu media presentasi yang dapat menarik perhatian murid. Menurut Briggs (1970) dalam Sadiman, Arief S. dkk (2012) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contohcontohnya. Sementara Edgar Dale dalam Sadiman, Arief S. dkk (2012) mengadakan kalsifikasi pengalaman menurut tingkat dari yang kongkrit ke yang paling abstrak. Klasifikasi tersebut kemudian dikenal dengan nama kerucut pengalaman (*cone of experience*) dari Edgar Dale dan pada saat itu dianut secara luas dalam menentukan alat bantu apa yang paling sesuai untuk pengalama belajar tertentu.

Penggunaan media tersebut diharapkan dapat meminimalkan kekurangan-kekurangan yang dihadapi oleh guru dan murid. Berdasarkan tantangan yang beragam dan terus melakukan pendekatan internal untuk mengatasi dan mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan yang tidak diinginkan. Sehingga langkah-langkah terbaik dalam rangka peningkatan kualitas mutu pendidikan menjadi salah satu perhatian, untuk meningkatkan kualitas *performance* guru dan meningkatkan kualitas atmosfer pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu untuk membantu mengatasi sebagian masalah-masalah yang muncul dalam pembelajaran, maka peneliti mengangkat judul “Pengembangan Media Pembelajaran berbasis teknologi informasi pada Mata Pelajaran IPS di Kelas VI SD Negeri 1 Kabupaten Sinjai.

1. **Rumusan Masalah**

 Berdasarkan uraian diatas rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran IPS murid kelas VI SD Negeri 1 Sinjai?
2. Bagaimana gambaran desain pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran IPS murid kelas VI SD Negeri 1 Sinjai?
3. Bagaimana gambaran tingkat validitas dan kepraktisan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran IPS murid kelas VI SD Negeri 1 Sinjai?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini yaitu untuk menegetahui:

1. Mengetahui gambaran kebutuhan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran IPS murid kelas VI SD Negeri 1 Sinjai.
2. Gambaran desain pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran IPS murid kelas VI SD Negeri 1 Sinjai.
3. Gambaran tingkat validitas dan kepratisan pengembangan media pembelajaran berbasis komputer pada mata pelajaran IPS murid kelas VI SD Negeri 1 Sinjai.
4. **Manfaat Penelitian**

Setiap penelitian harus bermanfaat terhadap para pembaca maupun peneliti sendiri. Adapun manfaat yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. **Manfaat Teoritis**
2. Memberikan pengetahuan kepada pendidik untuk dapat meningkatkan proses pembelajaran IPS di Sekolah Dasar melalui pemanfaatan komputer.
3. Membantu pembinaan murid untuk meningkatkan pemahaman dalam mempelajari pelajaran IPS melalui pemanfaatan komputer.
4. **Manfaat Praktis**
5. Bagi Guru: diharapkan untuk memecahkan permasalahan dan cara mengatasi masalah yang timbul dalam pembelajaran menulis deskripsi. Selain itu penelitian ini juga bermanfaat untuk meningkatkan inovasi pengembangan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan komputer.
6. Bagi murid: diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk menambah pengetahuan murid dalam menulis deskripsi, menggali potensi murid dalam menulis deskripsi, dan meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran IPS.
7. Bagi sekolah: diharapkan penelitian ini bermanfaat untuk menumbuhkan inovasi sekolah dalam kegiatan pembelajaran dan memberikan sumbangan yang positif khususnya dalam pelajaran IPS dengan pemanfaatan komputer.
8. Bagi peneliti: Meningkatnya kualitas pendidikan sekolah dan mampu mendorong untuk selalu mengadakan pembaharuan dalam proses pembelajaran ke arah yang lebih baik.