

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia pendidikan menjalankan peranan yang fundamental untuk keberlanjutan hidup suatu bangsa, sehingga peran manusia dalam pendidikan juga sangat mempengaruhi bagi bangsa. Oleh karena itu, semua manusia berhak memperoleh pendidikan. Pendidikan yaitu metode yang dijalankan untuk mendorong siswa supaya dapat beradaptasi dilingkungan yang ditempati ataupun ditempat lainnya, selain itu juga dapat mendidikasikan serta mengembangkan potensi setiap individu sehingga bisa berdaya guna, untuk individu, dan di masyarakat. Seperti pada Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 bahwa: "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 keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara".¹

Pelaksanaan pendidikan, tidak lepas dengan adanya suatu pembelajaran yang ada di Madrasah. Pembelajaran merupakan perencanaan yang dilakukan secara sadar dan sengaja, yang memiliki tujuan untuk membantu siswa supaya memperoleh berbagai pengalaman pengetahuan, keterampilan, serta nilai atau norma yang berfungsi sebagai pengendali sikap dan perilaku siswa.² Proses pembelajaran harus diselaraskan dengan karakteristik, latar belakang, serta kondisi lingkungan siswa sehingga materi pelajaran dapat diserap dengan baik dan tujuan pembelajaran tercapai secara optimal. Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab X Pasal 37 Ayat 1, "kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat: pendidikan agama, pendidikan

¹Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003, <https://pendis.kemendiknas.go.id>

²Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*. (Bandung: Pustaka Setia, 2011),

keuarga negaraan,bahasa, matematika, ilmu pengetahuan alam, ilmu pengetahuan sosial, seni danbudaya, pendidikan jasmani dan olahraga, keterampilan/kejuruan, dan muatanlokal”.³

Pembelajaran di Madrasah, ada 2 subjek yaitu guru dan siswa, antara guru dan siswa harus saling bekerjasama dalam pembelajaran. Sedangkan siswa memiliki karakteristik yang berbeda dan tingkat pemahaman yang berbeda-beda juga, maka guru dalam melaksanakan pembelajaran juga menyesuaikan dengan siswa yang diajar.Siswalebih suka pada hal-hal yang baru dan bersifat kontekstual, seperti hal-hal yang bersifat visual, karena dengan adanya pembelajaran yang bersifat visual, maka seolah-olah siswa melihat secara nyata, dan mudah memahami konsep pelajaran yang diajarkan. Sehingga, dalam pembelajaran dibutuhkan pelengkap bagi seorang guru dalam penjelasan materi yang disampaikan pada siswa, misalnya berupa media.

Media berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) yaitu perantara, penghubung, yang terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dan sebagainya).⁴Maka media pembelajara yaitu, suatu alat yang digunakan ole guru dalam menyampaikan materi, demi memperoleh sasaran pembelajaran yang sudah direncanakan.Adanya pelengkap pembelajaran seperti media yang digunakan oleh guru, dapat mempermudah guru dalam menyampaikan pembelajaran.Media yang digunakan harus diselaraskan dengan materi yang akan disampaikan, supaya dapat difahami oleh siswa. Perkembangan teknologi yang pesat, memberikan dampak positif untuk dunia pendidikan, karena dapat dapat meningkatkan kesempatan siswa untuk berkomunikasi dengan orang lain, terutama dengan guru dalam proses pembelajaran, sehingga dengan adanya perkembangan teknologi maka guru dapat memanfaatkannya untuk media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis teknologi sekarang banyak dikembangkan, Pemilihan media pembelajaran harus menyesuaikan situasi dan kondisi, baik itu dari segi ruang,

³Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003, <https://pendis.kemenag.go.id>

⁴Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), 931.

waktu, dan subyek atau siswa. Suatu media dapat diterapkan pada semua pembelajaran, salah satunya pada mata pelajaran PKN (Pendidikan Kewarga Negeraan). Mata pelajaran PKN (Pendidikan Kewarga Negeraan) merupakan salah satu mata pelajaran yang didalamnya membahas tentang sikap kemajuan era globalisasi sejak dini bagi siswa. PKN adalah pengetahuan tentang kewarganegaraan dan objektif tentang kemajuan zaman dengan segala isinya. Selain itu juga, membahas tentang tata cara menjadi warga negara yang baik dan disusun secara tersistematis didasarkan pada undang-undang dasar, melalui tinjauan pengamatan yang dilakukan manusia.

Tujuan pembelajaran PKN di SD berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan yaitu:

“Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alamciptaan-Nya; mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep PKN yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari; mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara PKN, lingkungan, teknologi dan masyarakat; mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki kebiasaan orang sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan; meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga ketertiban hidup berkewarganegaraan dan segala keteraturannya sebagai salah satu dalam undang-undang dasar warga negara Indonesia. memperoleh bekal pengetahuan, konsep dan ketrampilan PKN sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP atau MTs.”⁵

Mata pelajaran PKN (Pendidikan Kewarga Negeraan) yang dirancang secara baik dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi media interaktif, dalam batas-batas tertentu akan dapat memperbesar kemungkinan peserta didik untuk belajar

⁵Ahmad Susanto. *Teori Pembelajaran dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2016),171-172.

lebih banyak dan meningkatkan kualitas pembelajaran PKn, khususnya dalam rangka meningkatkan ketercapaian kompetensi. Materi-materi yang memiliki banyak teori-teori pemahaman bersifat abstrak seperti materi “Globalisasi” sangat memerlukan media Interaktif yang baik, terlebih bagi siswa di usia dini seperti ini yang memerlukan banyak visualisasi kata-kata.⁶Salah satu media yang berbasis teknologi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PKn, yaitu penerapan multimedia interaktif berbasis *adobe flash*.

Definisi *adobe flash* yaitu suatu *software* yang bisa diimplementasikan untuk membuat animasi, yang didalamnya ada gambar, video, serta audio. Selain itu juga memiliki ukuran file yang tidak besar dan mudah diaplikasikan.⁷ Media ini, sangat bagus untuk diterapkan pada pembelajaran PKn. Karena, media pembelajaran interaktif *Adobe flash* dapat menyajikan gambar,video, audio dan game yang dapat menarik perhatian siswa tanpa mengurangi keefektifannya dalam penyampaian materi. Sehingga siswa dapat melihat secara visual, dan mudah dipahami.

Penerapan media *adobe flash* masih jarang diterapkan, karena ada beberapa alasan diantaranya, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami informasi yang didapatkan dan kesulitan mengutarakan kembali informasi yang didapatkan berdasarkan teks yang sudah dituliskan di papan tulis. Kemudian, kurangnya penguasaan gambaran globalisasi oleh siswa sehingga masih banyak yang mengalami kesulitan untuk mengutarakan kembali, tentang informasi yang diperoleh dengan gambaran bagaimana kemajuan era globalisasi itu.

Selama peneliti melaksanakan penelitian di MI Tabiyatul Wildan Wates Undaan Kudus, peneliti mengamati bahwa pembelajaran di MI tersebut khususnya pada pembelajaran PKn masih dominan menggunakan metode ceramah. Pembelajaran dengan metode ceramah, cenderung menuntut peserta didik untuk menghafal, mengingat, dan

⁶Gilang Rony Gunawan, “*pengembangan media pembelajaran interaktif ips berbasis adobe flash cs 6 untu siswa smplb/b (tunarungu) pokok bahasan usaha manusia dalam memenuhi kebutuha*”

⁷ Niken Ariani & Dany, *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2010), 98.

menimbun berbagai informasi tanpa dituntut untuk memahami, menghubungkan dan mengimplikasinya dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menjadikan peserta didik kurang aktif dan jenuh karena bersifat monoton. Metode ceramah dalam pembelajaran PKn ini cenderung membatasi kerjasama antar siswa dalam memecahkan masalah, sehingga motivasi siswa menjadi rendah dan prestasi yang dihasilkan juga rendah. Kualitas dan keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh media yang digunakan guru dalam mengajar.

Pembelajaran PKn membutuhkan banyak latihan dan praktek langsung dalam kehidupan sehari-hari atau dengan menerapkan pembelajaran yang kontekstual. Hal tersebut, dapat meminimalisir adanya kejenuhan siswa pada pembelajaran berlangsung, selain itu juga dengan dilengkapi media. Adanya pelengkap bahan ajar atau media ini bertujuan supaya siswa mampu belajar mandiri dengan bimbingan guru⁸. Oleh karena itu guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pembelajaran, tetapi juga dituntut untuk menguasai berbagai komponen lain yang dapat membantuk keberhasilan dalam pembelajaran seperti merumuskan tujuan, mengelola subjek belajar, strategi pembelajaran yang variatif, dan menggunakan media pembelajaran. Kegiatan pembelajaran dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor.

Salah satu faktor yang berpengaruh dalam kegiatan pembelajaran adalah motivasi belajar siswa. "Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal dalam diri seseorang untuk mengadakan perubahan tingkah laku, yang mempunyai indikator sebagai berikut: adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan, adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan, adanya harapan dan cita-cita, penghargaan dan penghormatan atas diri, adanya lingkungan yang baik, adanya kegiatan yang menarik."⁹

Motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi. "belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya

⁸ Observasi oleh peneliti, 8 Februari, 2021, observasi 1, transkrip.

⁹ Hamzah B. Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2016), 10.

sendiri dalam interkasi dengan lingkungannya.”Pembelajaran PKn apabila dilaksanakan dengan cara konvensional dan tanpa memperlihatkan ilustrasi akan menimbulkan hambatan karena taraf berfikir siswayang masih rendah, perlu dibutuhkan contoh konkret. Kondisi demikian akan dapat menurunkan motivasi belajar siswa dan berdampak pada pencapaian hasil belajar.¹⁰ Berdasarkan dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa pemakaian media dapat membantu proses pembelajaran baik bagi guru maupun siswa. Guru akan lebih efektif dalam menjelaskan materi dan siswa lebih termotivasi.

Pembelajaran PKn menuntut adanya contoh-contoh materi pembelajaran era globalisasi di masa sekarang, apa lagi penelitian ini dilaksanakan pada saat pandemi *COVID-19* maka dari itu pemilihan media yang tepat tentunya akan sangat membantu dalam pembelajaran, terutama karena pembelajaran tatap muka dibatasi oleh pemerintah, maka harus ada proses pembelajaran daring yang tidak hanya memperhatikan guru ketika mengajar akan tetapi siswa juga harus bisa terlibat berinteraksi dengan gurunya, salah satu media yang mendukung dan sesuai dengan penerapan materi era globalisasi yaitu penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Adobe flash*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Aflah Mushofa, selaku guru pengampu mapel PKn kelas IV di MI Tarbiyatul Wildan Wates Undaan Kudus, bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran PKn masih bersifat konvensional dan masih menggunakan media seadanya seperti buku teks. Pembelajaran dengan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran yang sesuai dan bervariasi, maka materi yang dijelaskan guru menjadi sesuatu yang abstrak dan kurang dapat difahami dengan baik oleh siswa. Akibatnya siswa cenderung pasif dan tidak memperhatikannya. Kemudian siswa merasa bahwa belajar PKn kurang menyenangkan dan motivasinya pun kurang dalam belajar PKn. Ketika guru menjelaskan materi dalam pembelajaran PKn, siswa menjadi tidak antusias yang berarti tidak ada motivasi dalam mengikuti

¹⁰Slameto. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PTRineka Cipta, 2010), 2.

pembelajaran PKn. Motivasi belajar dalam diri siswa kurang, maka berdampak pada hasil belajar rendah.¹¹

Berdasarkan penjelasan di atas, maka salah satu guru mencoba menerapkan media pembelajaran media pembelajaran interaktif *Adobe flash* diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami materi, sehingga motivasi belajar siswa lebih optimal. Salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran PKn yang lebih efektif dan menarik bagi siswa adalah media *adobe flash*. Penggunaan Media berbasis *Adobe flash* sebagai media pembelajaran interaktif bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Media *Adobe flash* dapat digunakan dalam pembelajaran PKn materi perkembangan era globalisasi, melalui media *Adobe flash* dan siswa lebih terfokus dalam belajar mata pelajaran PKn.

Oleh karena itu, peneliti terdorong untuk mendalami dan tertarik untuk meneliti secara komprehensif tentang **“Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Adobe Flash* Pada Mata Pelajaran Pkn Siswa Kelas IV MI Tarbiyatul Wildan Wates Undaan Kudus”**.

B. Fokus Penelitian

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

1. Penggunaan media pembelajaran *Adobe flash* dalam menunjang pembelajaran PKn di MI Tarbiyatul Wildan desa Wates kecamatan Undaan kabupaten Kudus.
2. Motivasi dan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya metode pembelajaran menggunakan *adobe flash* di MI Tarbiyatul Wildan desa Wates Kecamatan Undaan Kabupaten Kudus.

C. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dari hasil penelitian ini berdasarkan latar belakang di atas adalah:

1. Bagaimana penggunaan media pembelajaran *adobe flash* dalam menunjang pembelajaran PKn di MI Tarbiyatul Wildan Wates Undaan Kudus?

¹¹Aflah Mushofa, wawancara oleh peneliti, 5 februari, 2021, wawancara 2, transkrip.

2. Bagaimana motivasi peserta didik MI Tarbiyatul Wildan Wates Undaan Kudus setelah menggunakan pembelajaran *adobe flash*?
3. Bagaimana faktor – faktor penggunaan media pembelajaran *adobe flash* pada mata pelajaran PKn di MI Tarbiyatul Wildan Wates Undaan Kudus?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di kemukakan di atas, penulis menyimpulkan bahwa manfaat penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan penggunaan media pembelajaran *adobe flash* dalam penunjang pembelajaran PKn di MI Tarbiyatul Wildan Wates Undaan Kudus.
2. Mendiskripsikan motivasi siswa MI Tarbiyatul Wildan Wates Undaan Kudus setelah menggunakan pembelajaran *adobe flash*.
3. Mendiskripsikan perbedaan faktor yang mempengaruhi motivasi siswa MI Tarbiyatul Wildan Wates Undaan Kudus pada mata pelajaran PKn sebelum dan sesudah menggunakan pembelajaran *adobe flash*.

E. Manfaat Penelitian

Dari tujuan diadakannya penelitian ini, maka adapun manfaat dalam penelitian ini adalah:

1. Diharapkan untuk menambah khazanah keilmuan dan pengetahuan tentang pentingnya pembelajaran menggunakan media *adobe flash* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Dapat dijadikan pertimbangan MI Tarbiyatul Wildan untuk menggunakan pembelajaran menggunakan media *Adobe Flash*.

F. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan disusun untuk memberikan arah dan obyek penelitian yang tepat dan tidak melebar maka disusun sistematika pembahasan yang berurutan sebagai berikut:

1. Bagian Awal

Pada bagian ini terdiri dari halaman judul. Halaman nota persetujuan pembimbing, halaman pernyataan, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi dan halaman abstrak.

2. Bagian Isi

Bagian ini merupakan bagian inti dari proposal skripsi PKn yang terdiri atas tiga bab.

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini merupakan bab pendahuluan untuk menghantarkan pembahasan proposal skripsi secara keseluruhan. Bab ini berisi latar belakang, tujuan penelitian, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab kedua penyusun menguraikan tentang tinjauan umum pembelajaran *adobe flash*, keefektifan pembelajaran *adobe flash*, dan bagaimana ke efektifan pembelajaran menggunakan *adobe flash*. Ada pula pembahasan penelitian terdahulu dan juga kerangka berfikir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ketiga berisi tentang metode penelitian, penyusun menguraikan tentang metode-metode penelitian yang di gunakan dari jenis-jenis pendekatan, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab keempat berisi gambaran umum dan lokasi penelitian, hasil penelitian tentang pelaksanaan praktik proses pembelajaran menggunakan *adobe flash*,

dan analisis tentang keefektifan pembelajaran menggunakan adobe flash dan hasil pembelajaran setelah menggunakan media *adobe flash*.

BAB V : PENUTUP

Pada bab kelima ini merupakan bab terakhir yang terdiri dari kesimpulan, saran-saran, dan penutup.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir berisikan daftar pustaka yang memuat beberapa buku dan jurnal yang penulis jadikan bahan referensi.

