

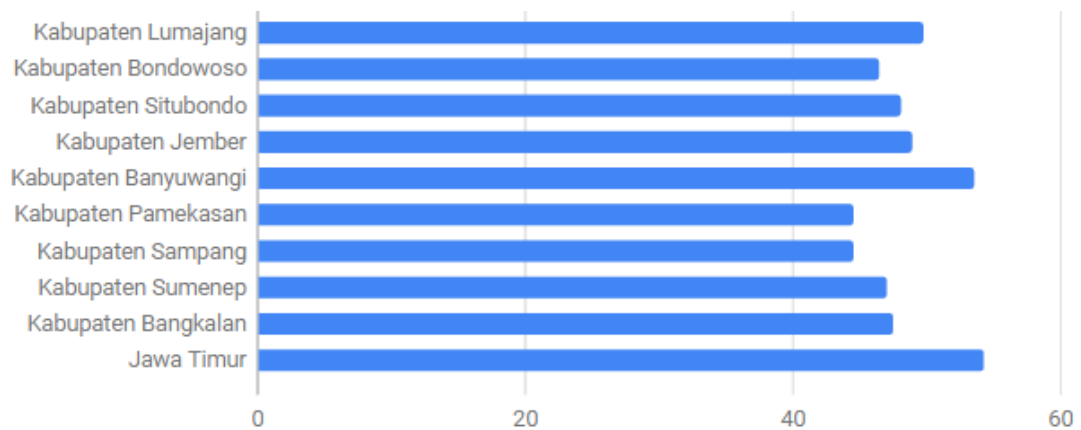
BAB I

PENDAHULUAN

Pada bagian ini merupakan pendahuluan dari penelitian yang terdiri dari beberapa sub bagian. meliputi, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, ruang lingkup penelitian, hipotesis penelitian, dan devinisi istilah.

A. Latar Belakang Masalah

Salah satu permasalahan pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan, khususnya pendidikan dasar dan menengah. Namun demikian, berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang berarti. Hal yang sangat terlihat mencolok ialah hasil ujian Nasional yang sangat timpang antara sekolah di kota besar dengan sekolah di kota pinggiran. Sekolah di kota besar menunjukkan perkembangan mutu yang menggembirakan, namun sebagian lainnya masih memprihatinkan. Demikian pula perbandingan sekolah perkotaan dan pedesaan mayoritas mengalami hal yang sama. Dapat kita simak di Madura sendiri pada hasil ujian Nasional berbasis komputer (UNBK) tingkat SMP/MTs tahun 2019, empat kabupaten di Madura menduduki peringkat empat terbawah dengan rincian berturut-turut dari bawah, Bangkalan, Sumenep, Sampang dan Pamekasan.



Gambar 1.1

Peringkat UNBK SMP/MTS 2019 Jawa Timur¹

Hal ini menjadi alarm bagi satuan pendidikan di Madura pada umumnya dan satuan pendidikan yang ada di daerah pedesaan pada khususnya. Masalah ini menjadi tanggung jawab bersama antara semua komponen pendidikan baik itu pemerintah daerah, sekolah, guru, orang tua dan peserta didik guna memperbaiki prestasi belajarnya, terlebih di era yang serba teknologi seperti sekarang tantangan bagi dunia pendidikan akan semakin besar terutama dalam masalah modernisasi pendidikan.

Prinsip Modernisasi tidak hanya diwujudkan dalam bentuk buku-buku sebagai alat utama pendidikan, melainkan dalam semua rekaman tentang pengalaman peserta didik. Ditambah lagi adanya jurang yang dalam dan luas antara generasi yang satu dengan yang lainnya. Seorang peserta didik yang belajar sekarang, secara psikologis berada jauh dari pengalaman manusia yang harus dipahami, dicerna, dan diwujudkan dalam pendidikan. Tugas guru adalah memahami bagaimana keadaan jurang pemisah ini, dan bagaimana cara

¹ <https://puspendik.kemdikbud.go.id/hasil-un/>

menjembatannya secara efektif.² Salah satu cara untuk menjembatani hal tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi peserta didik. Pembelajaran yang efektif akan dipandang sebagai hal yang baru oleh peserta didik atau istilah teknisnya sebagai suatu inovasi. Yang dimaksud inovasi adalah benda, gagasan, atau prosedur yang dipersepsikan baru oleh calon pengadopsinya, sesuatu hal yang baru itu selalu menarik perhatian dan menjadi faktor motifasi eksternal bagi penggunanya.³ Inovasi dalam dunia pendidikan harus selalu dilakukan oleh semua elemen dalam dunia pendidikan baik itu pemerintah dengan kementriannya dan keijakan-kebijakannya, pihak sekolah, dan para dewan guru, dan bahkan masyarakat sehingga terciptalah pendidikan yang relevan dengan tantangan zaman. Termasuk didalamnya media pembelajaran yang memiliki peran sangat vital, yakni menjembatani antara guru dengan peserta didik.

Penggunaan media pembelajaran yang efektif dan inovatif tersebut harus mampu menjembatani permasalahan-permasalahan dan kecendrungan peserta didik. Tidak bisa kita pungkiri, bahwa salah satu permasalahan dan kecendrungan peserta didik pada masa sekarang adalah kesukaan terhadap hiburan berbasis teknologi seperti *game*, ini dikarenakan dalam keseharian mereka tidak bisa jauh dari yang namanya *smartphone* yang notabennya memiliki fitur-fitur gaming yang sangat digandrungi oleh semua orang.

Game dan animasi seakan menjadi candu bagi para penggunanya, di zaman sekarang sangat mudah mengakses kedua hal tersebut seperti melalui

² E. Mulyasa, *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Yang Kreatif dan Menyenangkan*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2017), hlm., 44.

³ M. Atwi Suparman, *Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan Desain Intruksional Modern*, (Jakarta: Erlangga,t.t), hlm., 42.

melalui *smartphone* yang saat ini digandrungi banyak orang. Bisa kita lihat disekitar kita, mulai dari balita, anak-anak, bahkan orang dewasa sangat lihai memainkan hal tersebut. *Game* dan animasi bukanlah tidak mengakibatkan dampak negatif para penggunanya, banyak tampilan *game* yang vulgar seperti tampilan yang tidak pantas yang ditampilkan karakter wanita pada *game*, konten peperangan, perkelahian, bahkan adegan yang tidak pantas dan lain sebagainya. Selain itu, *game* kerap kali menampilkan budaya luar yang kerap kali tidak sesuai dengan budaya bangsa, dan tidak sesuai dengan syari'at Agama. Hal ini tentu sangat berbahaya bagi peserta didik, karena akan memberikan doktrin yang negatif dan akan menimbulkan rasa kecanduan pada hal tersebut.

Masalah tersebut memberikan ancaman dan peluang yang besar bagi para guru dalam mensukseskan pembelajaran. Dikatakan sebuah ancaman, karena *game* dan animasi bisa membuat peserta didik malas belajar dan meniru konten yang ada di dalamnya. Dikatakan sebuah peluang, karena *game* dan animasi jika dijadikan media untuk menyampaikan pelajaran tentunya akan mendapat respon positif bagi peserta didik dan bisa meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Guru harus memanfaatkan sesuatu yang menjadi kebiasaan, kegemaran, dan kesukaan peserta didik agar pembelajaran tidak monoton dan menyenangkan. Guru seyogyanya mulai memperbaharui media pembelajaran dan cara mengajar konvensional, tidak hanya monoton pada tulisan di papan tulis dan buku paket, menyuruh peserta didik diam sepanjang pelajaran dan lain sebagainya dengan tujuan keberhasilan pembelajaran yang lebih maksimal. Seperti apa yang telah disampaikan Sayyidina Ali RA

4

لا تُؤدِّبُوا أَوْلَادَكُمْ بِأَخْلَاقِكُمْ لِأَنَّهُمْ خَلَقُوا لِزَمَانٍ غَيْرِ زَمَانِكُمْ

Yang Artinya : *“Janganlah kau didik anak-anakmu sama persis dengan akhlakmu (tingkah lakumu) Karena mereka berada dalam zaman yang berbeda dengamu”*

Jack Canfield dalam Deporter menunjukkan bahwa anak-anak rata-rata menerima 460 komentar negatif atau kritik dan 75 komentar positif atau dukungan setiap hari. Umpan balik yang negatif yang berlangsung secara terus menerus ini sangat berbahaya, pada waktu yang bersamaan sekolah tradisional menjadi kaku, linear, dan berorientasi pada bahasa. Guru mengharap peserta didik untuk diam selama satu jam atau lebih dalam deretan bangku-bangku yang berjajar menghadap ke depan. Guru berdiri dan mengajarkan subjek tertentu. Hilanglah permainan dan kegiatan kelompok, aktivitas seni yang menarik, dan semua kesenangan tersebut.⁵

Pengembangan Media pembelajaran berbasis teknologi di sekolah-sekolah kerap kali jarang digunakan, banyak hambatan disebabkan banyak faktor diantaranya, rendahnya kemampuan guru dalam mengoprasikan media pembelajaran berbasis teknologi dan peralatan yang kurang tepat guna dan seakan mubazir. Peralatan tersebut tepat guna artinya peralatan yang tersedia dan dapat disediakan harus berfungsi sehingga membuat proses pembelajaran

⁴ <https://islamqa.info>, pada tanggal 15 September 2019

⁵ Lubis Grafura dan Ariwijayanti, *100 Masalah Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2016), hlm., 89.

efektif mencapai tujuannya dan efisien dilihat dari segi waktu dan biayanya.⁶ Seperti contoh peralat komputer di sekolah yang dijadikan sebagai peralatan Ujian Nasional berbasis komputer (UNBK) yang mulai tahun 2018 lalu oleh pemerintah Kabupaten Pamekasan diwajibkan untuk SMP dan MTs dan sederajat. Komputer yang difasilitasi oleh pemerintah tersebut seakan hanya menjadi ajang satu tahun belaka, hanya dijadikan untuk UNBK, selebihnya kurang dimanfaatkan oleh guru padahal alat-alat elektronik termasuk komputer sama dengan kendaraan bermotor, jika sering tidak digunakan maka bisa menghambat kinerja dari komputer tersebut.

Peneliti merupakan guru praktek mengajar 2 (PM2) yang ditugaskan di SMP Negeri 1 Pamekasan. Sebelum mengajar, pada minggu pertama peneliti diinstruksikan oleh kepala sekolah agar tidak langsung mengajar, tapi melakukan pengamatan terlebih dahulu dari setiap kelas yang akan diajarkan serta membuat perencanaan pembelajaran yang matang. Setelah melakukan pengamatan selama seminggu, model pembelajaran yang dipakai seperti apa yang ada dalam kurikulum K13 pada umumnya, seperti pembelajaran berbasis masalah (*Problem based Learning*), penemuan (*Discovery Learning*), model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), dan lain sebagainya. Media pembelajaran yang digunakan diantaranya LCD proyektor, poster, globe, dan lain sebagainya.

Dalam kesempatan mengajar pertama, peneliti diberi tugas mengajar di kelas VIII B SMP Negeri 1 Pamekasan, peneliti menggunakan model

⁶ Suparman, *Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan Desain Intruksional Modern*, hlm., 46.

pembelajaran *Problem based Learning* dengan metode diskusi dan tanya jawab serta menggunakan media pembelajaran poster, pada awal pembelajaran tidak ada masalah yang berarti, namun ketika mulai memasuki pelajaran mulai muncul beberapa masalah, diantaranya siswa yang aktif hanya beberapa orang, pelajaran terkesan monoton karena siswa yang berpendapat hanya sebagian siswa. Permasalahan itu meruncing ketika akhir pelajaran, sebelum mengakhiri pelajaran, peneliti melakukan mengajukan beberapa pertanyaan secara acak kepada siswa, dan hasilnya banyak siswa yang kurang memahami pelajaran.

Dari permasalahan tersebut, peneliti merasa perlu adanya inovasi dalam proses pembelajaran. Khawatir, jika proses pembelajaran yang monoton terus dilakukan, akan berdampak buruk pada sisi prestasi belajar siswa. Maka dari itu sebelum mengakhiri pembelajaran pada waktu itu, peneliti menanyakan hobi siswa dan kesenangan siswa, dan mayoritas menjawab bermain *game*, bahkan ada salah satu siswa yang meminta agar di dalam pembelajaran diselingi dengan main *game*.

Mempertimbangkan hal tersebut, peneliti akan mengkolaborasi permasalahan diatas dengan suatu hal yang disenangi siswa tersebut. Karena ada kaidah yang mengatakan

7
فَإِنْ أَحَبَّ شَيْئًا فَهُوَ عَبْدُهُ

“Barang siapa yang mencintai sesuatu, maka ia akan menjadi budak dari sesuatu tersebut”

⁷ Muhammad Nawawî bin Umar al-Jâwiy, *Syarah Nashôihul Ibâd*, (Surabaya: Nûrul Hûda, t.t), hlm., 6

Dari kaidah diatas, diharapkan media yang akan dipakai bisa menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menghibur, namun tidak mengesampingkan materi pembelajaran yang akan diberikan. Dalam hal ini, peneliti memilih menggunakan media pembelajaran berbasis *Adobe Flash*, pemilihan media pembelajaran tersebut karena peneliti mempunyai hobi desain grafis yang bisa diaplikasikan dalam proses pembelajaran. media pembelajaran berbasis *Adobe Flash* memang sangat jarang untuk dijadikan media pembelajaran karena proses pembuatannya yang agak rumit, jarang orang mengetahuinya, dan juga selain itu jika membeli media pembelajaran ini, harganya relatif mahal.

Di SMP Negeri 1 Pamekasan seyogyanya merupakan salah satu sekolah favorit di Kabupaten Pamekasan, namun semenjak diberlakukannya sistem zonasi dalam penerimaan peserta didik pada tahun 2018 yang lalu, tentunya kualitas peserta didik tidak sama dengan penerimaan yang melalui sistem tes. Sehingga, input siswa berdasarkan wilayah bukan berdasarkan prestasi. Tentunya memerlukan usaha ekstra dari segenap guru untuk meningkatkan prestasi peserta didiknya, termasuk di dalamnya peserta didik kelas VIII B.

Dilihat dari lingkungan belajarnya Peserta didik di kelas VIII B merupakan salah satu kelas yang kondusif, namun mayoritas sudah memiliki akun media sosial dan mayoritas banyak yang menggemari *game online*, sehingga sangat cocok apabila dijadikan sebagai bahan media pembelajaran yang mengandung konten *gaming*.

Dari latar belakang masalah tersebut, peneliti merasa terdorong untuk membuktikan peningkatan prestasi belajar pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menggunakan media pembelajaran yang memiliki konten *game Adobe Flash*. Dengan Judul Upaya Peningkatan Prestasi Belajar IPS Pada Materi Interaksi Antar Negara ASEAN Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* di Kelas VIII B SMP Negeri 1 Pamekasan

B. Rumusan Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang diatas, dapat dikaji ada beberapa permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut.

Bagaimana upaya peningkatan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi interaksi antar Negara ASEAN Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* di kelas VIII B SMP Negeri 1 Pamekasan?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui upaya peningkatan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi interaksi antar Negara ASEAN Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis *Adobe Flash* di kelas VIII B SMP Negeri 1 Pamekasan

D. Kegunaan Penelitian

1. Bagi IAIN Madura

Dapat memberikan tambahan literatur dalam bidang keilmuan dan kependidikan khususnya pada Program studi Tadris Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terkait dengan upaya peningkatan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan

Sosial (IPS) materi interaksi antar Negara ASEAN di kelas VIII B SMP Negeri 1 Pamekasan.

2. Bagi Peneliti

Sebagai refleksi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, yang terdiri dari pendidikan, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat. Selain itu juga untuk dijadikan sebagai mengembangkan pembelajaran IPS di dunia pendidikan.

3. Bagi SMP NEGERI 1 PAMEKASAN

Dapat dijadikan tambahan informasi bagi pimpinan atau kepala sekolah serta para pengelola dan praktisi SMP Negeri 1 Pamekasan dalam proses penyelenggaraan pendidikan dan program pembelajaran terkait dengan upaya peningkatan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi interaksi antar Negara ASEAN di kelas VIII B SMP Negeri 1 Pamekasan dan media yang dibuat menjadi tambahan koleksi bagi SMP Negeri 1 Pamekasan.

4. Bagi Peserta Didik dan Masyarakat

Dapat dijadikan bahan informasi terkait dengan upaya peningkatan prestasi belajar Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada materi interaksi antar Negara ASEAN di kelas VIII B SMP Negeri 1 Pamekasan serta dijadikan bahan pembelajaran yang menyenangkan.

E. Ruang Lingkup Penelitian

1. Prestasi belajar yang dimaksud ialah hasil ulangan harian yang dicapai siswa.
2. Aplikasi *Adobe Flash* yang digunakan yaitu versi *Adobe Flash Profesional CS.5.5*.
3. Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII B SMP Negeri 1 Pamekasan tahun pelajaran 2019-2020
4. Penelitian ini dilakukan pada semester ganjil 2019.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis nol pada penelitian ini adalah Jika proses belajar mengajar di kelas VIII B SMP Negeri 1 Pamekasan pada materi interaksi antar Negara ASEAN menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash* tidak akan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Sedangkan hipotesis alternatif pada penelitian ini adalah Jika proses belajar mengajar di kelas VIII B SMP Negeri 1 Pamekasan pada materi interaksi antar Negara ASEAN menggunakan media pembelajaran *Adobe Flash* akan meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

G. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi salah persepsi pada penelitian ini maka perlu didefinisikan hal-hal berikut.

1. Prestasi Belajar

Hasil usaha bekerja atau belajar yang menunjukkan ukuran kecakapan yang dicapai dalam bentuk nilai.

2. Media Pembelajaran

media pembelajaran diartikan sebagai alat komunikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membawa informasi dari pengajar ke peserta didik.⁸

3. *Adobe Flash*

Adobe Flash adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar.

⁸ Barnawi, *46 Rahasia Sukses Menjadi Guru Hebat*, (Yogyakarta: Ar-ruzz Media, 2012), hlm., 47.