

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap warga negara Indonesia memiliki hak dalam memperoleh Pendidikan, pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk menjamin keberlangsungan hidup dan bangsa dan negara. Karena pendidikan menjadi penentu kemajuan sebuah bangsa dan negara yang selanjutnya akan menentukan daya saing dengan bangsa lainnya. Oleh karena itu, mutu pembangunan dalam bidang pendidikan harus terus diperbaiki hari ke hari untuk meningkatkan kualitas. Saat ini kualitas pendidikan menjadi salah satu faktor utama dalam usaha meningkatkan mutu pendidikan. adanya kesenjangan dalam mutu pendidikan yang disebabkan oleh faktor sarana dan prasarana yang belum memandai secara merata dan sumber daya manusia yang masih terbatas untuk menyosong masa yang akan datang.

Adapun upaya untuk mengantisipasi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang sudah menjadi bagian yang tak terpisahkan dengan dunia pendidikan. adanya dukungan teknologi dalam bidang pendidikan, membuat pendidik akan terbantu dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Dalam pembelajaran pendidik yang menggunakan teknologi dapat mempercepat, mempermudah, dan melancarkan proses perencanaan dan pelaksanaan dalam melakukan proses pembelajaran. Teknologi, utamanya multimedia mempunyai peran yang penting dalam proses pembelajaran membawa situasi belajar menjadi menyenangkan, kreatif, dan tidak membosankan. Peran teknologi dalam pendidikan dapat diterapkan dalam pembelajaran. Penerapan teknologi ini sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran dengan suatu ilustrasi yang dapat mempermudah peserta didik dalam pembelajari materi mengenai kewajiban dan hakku sebagai warga negara (Nanang dkk,2016:1).

Saat ini masih banyak pendidik yang kurang memanfaatkan teknologi yang telah disediakan. Seperti contohnya, dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi kurang diminati, karena keterbatasan ke ahlian pendidik dalam menggunakan media tersebut. Hal ini membuat peserta didik merasa bosan dan tidak bersemangat saat melakukan proses pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran yang monoton. Diharapkan pendidik dapat menerapkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan inovasi agar peserta didik dapat kreatif dalam berpikir. Pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses komunikasi yang melibatkan pendidik sebagai sumber informasi, pesan pembelajaran dan penerimaan informasi yang diperoleh peserta didik. menurut Suherman (dalam Ibut dan Via, 2016:58) pembelajaran merupakan upaya penataan lingkungan yang memberikan nuansa agar program belajar tumbuh dan berkembang secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut peneliti bermaksud untuk upaya meningkatkan kualitas pendidikan Indonesia, dalam perkembangan teknologi informasi yang semakin modern. Diharapkan pendidik dapat menguasai media pembelajaran, utamanya dalam teknologi yakni multimedia pembelajaran sebagai sarana atau alat dalam kegiatan pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berkembang secara optimal dan saat melakukan pembelajaran tidak monoton agar peserta didik tidak merasa bosan. Maka dari itu penelitian ini akan menerapkan multimedia pembelajaran agar dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses penyampaian materi.

B. Pembatas Masalah

Pembatasan masalah sangatlah diperlukan agar penelitian ini dapat terfokuskan, terstruktur dan terarah serta tidak melebar kepada masalah lain. Maka, penulis memandang masalah penelitian yang diangkat perlu adanya pembatasan masalah. Oleh itu, penulis hanya membatasi permasalahan antara lain:

1. Peneliti ini, hanya menerapkan multimedia pembelajaran pada tema 4 (kewajiban dan hakku) subtema 4 (kewajiban dan hakku sebagai warga negara) pembelajaran 4.
2. Peneliti ini hanya sebatas pada peserta didik Kelas III A di SDN Kepuh Kiriman 1 Waru- Sidoarjo.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang sudah dipaparkan sebelumnya, maka dapat dirumuskan permasalahan antara lain:

1. Bagaimana aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik dari penerapan multimedia pembelajaran pada tema 4 (kewajiban dan hakku) subtema 4 (kewajiban dan hakku sebagai warga negara) pembelajaran 4?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap penerapan multimedia pembelajaran pada tema 4 (kewajiban dan hakku) subtema 4 (kewajiban dan hakku sebagai warga negara) pembelajaran?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah peneliti, maka tujuan yang ingin dicapai adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan aktivitas pendidik dan peserta didik dalam penerapan multimedia pembelajaran pada tema 4 (kewajiban dan hakku) subtema 4 (kewajiban dan hakku sebagai warga negara) pembelajaran 4.
2. Untuk mengetahui respon peserta didik terhadap penerapan multimedia pembelajaran pada tema 4 (kewajiban dan hakku) subtema 4 (kewajiban dan hakku sebagai warga negara) pembelajaran 4.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Bagi pendidik
Memberikan masukan kepada pendidik untuk mewujudkan pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dan dapat memberikan pemahaman materi

dalam penerapan multimedia pembelajaran saat melakukan proses pembelajaran agar dalam penyampaian materi ke peserta didik dapat tersampaikan dengan baik.

2. Bagi peneliti

Bagi peneliti sendiri akan sangat bermanfaat sebagai bekal jika telah menjadi seseorang pendidik. Peneliti akan mudah untuk mempersiapkan pembelajaran khususnya penerapan multimedia pembelajaran.