# **BAB I**

# **PENDAHULUAN**

## Latar Belakang

 Dengan perkembangan zaman yang terus berubah yang begitu signifikan sehingga banyak mengubah pola pikir pendidikan. Mulai dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Hal tersebut sangat berpengaruh dalam kemajuan pendidikan di Indonesia. Pendidikan sendiri dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan oleh individu secara sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran yang efektif dengan tujuan mendidik peserta didik dalam mengembangkan potensi dirinya. Permasalahan di dalam pendidikan tersebut merupakan prioritas utama yang harus diselesaikan. Salah satu permasalahan yang menyangkut mengenai masalah kualitas pendidikan yang ada saat ini. Karena untuk dapat meningkatkan kecerdasan anak bangsa dapat dilihat dari kualitas pendidikan. Maka dari itu dengan adanya pendidikan dapat menghidupkan anak bangsa untuk mengembangkan generasi yang pintar dan cerdas.

 Oleh sebab itu pendidikan diperoleh berdasarkan putusan dari pemerintah. Pemerintah menyediakan lembaga yang dapat memberikan pendidikan kepada masyarakat. Lembaga pendidikan yang disediakan pemerintah diupayakan untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk itu ada beberapa pembagian lembaga pendidikan yang telah disediakan pemerintah di antaranya Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), hingga Perguruan Tinggi. Lembaga pendidikan tersebut berupaya agar dapat memperbaiki kualitas pendidikan.

 Tujuan pendidikan agar dapat menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. karena pendidikan itu sendiri memotivasi diri kita untuk lebih baik dalam segala aspek kehidupan. Kualitas pendidikan dapat dilihat dari proses pembelajaran.

 Pembelajaran dibutuhkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Fatimah dalam (Hasriadi, Agustus 2022) Pembelajaran ialah suatu proses mengingat, menimba ilmu, serta proses yang dapat dilakukan di mana pun serta kapan pun dalam memperoleh suatu kebenaran atau suatu keahlian yang bisa di kuasai dan bisa digunakan selaras dengan kebutuhan. Menurut (Siregar & Widyaningrum) pembelajaran merupakan usaha yang dilaksanakan secara sengaja, terarah dan terencana dengan tujuan yang telah di terapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan serta pelaksanaannya terkendali, dengan maksud agar terjadi belajar pada diri seseorang. Pembelajaran sebagai sebuah proses menggali ilmu untuk mendapatkan pengetahuan dan keahlian sesuai dengan kebutuhan yang dicapai. Untuk itu di dalam pembelajaran dibutuhkan seorang guru atau pendidik dalam proses pembelajaran berlangsung. Sebagai seorang guru harus dapat mengetahui dan memberikan pengetahuan yang terbaik untuk peserta didik. Sehingga peserta didik dapat memperoleh pengetahuan yang dicapainya.

 Semua itu dapat dilihat bagaimana cara guru mengajar dalam proses pembelajaran. Oleh sebab itu guru harus dapat membuat metode atau cara pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan minat belajar peserta didik. Minat belajar dapat dilihat melalui respons siswa dalam keberlangsungan pembelajaran. Menurut (Suwandi, 2023) minat belajar adalah kecenderungan individu untuk mempunyai rasa tertarik, suka dan keinginan yang lebih terhadap aspek belajar sehingga terjadi perubahan pengetahuan, keterampilan dan tingkah laku. Maka minat belajar ialah sebuah rasa ketertarikan atau keinginan peserta didik terhadap keberlangsungan pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Salah satu cara yang dapat diterapkan pada saat proses pembelajaran dikelas berlangsung misalnya guru dapat menggunakan media. Karena selain metode dan cara penyampaian guru saat belajar guru dapat menggunakan alat bantu sehingga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan ilmu kepada peserta didik. Selain itu dengan adanya media yang digunakan guru dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik. Karena dengan adanya media belajar dapat meningkatkan kualitas pendidikan bagi sekolah.

 Minat belajar sebagai sebuah tolak ukur keberhasilan suatu media tersebut, yang mana sebuah media mampu menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peran penting yang mendukung meningkatnya minat belajar ialah dukungan dari peran guru dan hasil yang didapatkan berupa skor dan sesuai dengan standar tes, bertujuan untuk mencapai peningkatan minat belajar siswa. Minat belajar didapat dilihat dari cara mengajar guru yang menarik perhatian siswa. Maka dari itu guru dapat menggunakan media bervariasi yang membantu meningkatkan minat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media menjadi salah satu penuntasan masalah yang sering terjadi didunia pendidikan. Salah satunya masalah yang dihadapi didunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran siswa kurang didorong untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Guru juga sebagai salah satu penyelenggaraan pendidikan. Di mana guru dituntut memiliki kemampuan dalam mengembangkan pelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan berpikir siswa dalam proses pembelajaran. Apabila guru yang mampu mengajar dengan baik maka tentu akan menghasilkan kualitas siswa yang baik pula.

 Namun pada kenyataannya di sekolah sewaktu mengajar banyak guru yang masih saja menggunakan pembelajaran secara konvensional dan tradisional dengan metode ceramah saja agar dapat menyelesaikan tujuan pembelajaran sehingga melupakan hal yang paling utama bagaimana penerimaan siswa terhadap materi tersebut, banyak siswa yang merasa bosan dan jenuh saat menerima materi pembelajaran tersebut. Kasus-kasus yang sering terjadi didunia pendidikan akan berdampak pada peserta didik di mana peserta didik menjadi kurang aktif dalam kegiatan proses belajar mengajar. kurang aktif dikarenakan peserta dididik ragu atau malu dalam mengungkap pendapat, namun bisa juga dikarenakan guru tidak memberikan kesempatan waktu peserta didik untuk menyampaikan pendapat, apabila hal ini terus berlangsung maka peserta didik akan kesulitan dalam berkembang dan sulit dalam memahami pembelajaran karena terbiasa menggunakan metode ceramah dan metode hafalan.

 Di sini peran guru begitu penting untuk mengatasi masalah yang terjadi. *Output* dari pembelajaran bukan hanya peserta didik mendapatkan nilai bagus dalam ujian akhir, namun nilai karakter perlu ditingkatkan untuk diaplikasikan oleh peserta didik dimasyarakat dan untuk masa depan peserta didik. Hasil belajar yang tuntas didapatkan salah satunya melalui proses belajar mengajar di mana guru menggunakan media bervariasi yang membantu meningkatkan minat siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran dapat merangsang dan membangkitkan minat belajar siswa dapat dilihat berdasarkan kegiatan pembelajaran disekolah. Penggunaan media pembelajaran perlu diterapkan dalam pengajaran karena akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran saat itu. Menurut Zaini (2017:2) dalam (Wulandari, et al) dengan media pembelajaran, seorang peserta didik memerlukan perantara atau biasa disebut media pembelajaran, dengan adanya media pembelajaran, guru dapat mengahlikan perhatian siswa agar tidak cepat bosan dan jenuh dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga mempunyai kelompok, pengelompokan media di antaranya yaitu media secara visual, audio dan audiovisual. Terutama pada saat ini guru dituntut untuk dapat mengaplikasikan media pembelajaran menggunakan IT.

 IT sendiri memiliki arti *Information Technology*. Maka dari itu sebagai guru harus dapat menyesuaikan pembelajaran dengan zaman yang semakin canggih ini. Agar siswa dapat berkontribusi dalam perkembangan teknologi yang semakin maju. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT maka penggunaan media pada saat pelaksanaan kegiatan pembelajaran akan dapat membantu daya ingat siswa, apalagi jika ditampilkan degan desain gambar dan warna yang menarik sehingga menimbulkan perasaan senang pada siswa dalam pembelajaran tersebut. Melalui penggunaan media IT diperlukan dalam mengikuti perkembangan zaman yang terjadi pada saat ini. Media IT digunakan agar lebih bervariatif dengan desain yang menarik perhatian siswa. Ada berbagai macam bentuk media pembelajaran berbasis IT yaitu menggunakan aplikasi canva, kinemaster, cupcut dll. Media IT digunakan untuk mendukung keberlangsungan pembelajaran di dalam kelas. Sehingga media IT mendukung dalam proses pembelajaran PPKn yang akan dapat meningkatkan minat siswa di dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PPKn di sekolah karena banyak siswa yang mengatakan bahwa mata pelajaran PPKn adalah mata pelajaran yang membosankan. Untuk itulah penggunaan media IT di dalam kegiatan belajar mengajar sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran PPKn yang sesungguhnya dapat tercapai, yaitu untuk menanamkan nasionalisme dan membentuk warga negara yang baik kepada setiap siswa disekolah.

 Berdasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMP Yapim Biru-biru terhadap sebagian guru menggunakan sumber belajar siswa hanya berpegang pada buku siswa dan buku paket guru hanya menggunakan sumber belajar dari pemerintah saja. Ada juga sebagian guru jarang menggunakan media pembelajaran. Dikarenakan guru menggunakan metode pembelajaran secara konvensional atau metode pembelajaran yang monoton. Selain itu minat belajar yang rendah dalam pembelajaran dapat terjadi karena pelaksanaan pembelajaran yang digunakan kurang melibatkan aktivitas siswa secara langsung, sehingga memicu pada minat belajar siswa yang masih rendah di pembelajaran PPKn. Hal ini disebabkan guru belum melibatkan kekreatifan siswa secara langsung dalam metode IT menggunakan media *animasi video*. Oleh sebab itu siswa belum dapat memahami secara optimal menerapkan media berbasis IT di pelajaran PPKn.

 Guru terlebih dahulu memberikan materi pelajaran PPKn dapat memperlihatkan video melalu *infocus* kepada murid, guru memberikan tugas kepada siswa untuk mencari masalah mengenai arti kedudukan dan fungsi pancasila Negara Indonesia sehingga dapat menanamkan rasa nasionalisme yang kuat terhadap diri siswa. melalui media internet dan lain lainya. dengan begitu pembelajaran PPKn dapat meningkatkan minat belajar, meningkatkan motivasi siswa di dalam kelas dan diskusi menjadi lebih efektif.

 Peneliti Berharap Media pembelajaran IT mampu memberikan motivasi dan merangsang aktivitas siswa dalam belajar Sehingga mempengaruhi Keaktifan siswa yang rendah dalam proses pembelajaran yang terjadi karena metode yang digunakan kurang melibatkan aktivitas siswa secara langsung. alasan peneliti memilih judul penggunaan media berbasis IT terhadap peningkatan minat belajar siswa mata pelajaran PPKn melihat dunia yang terus berkembang dikuti zaman globalisasi maka di butuh menggunakan alat IT terhadap siswa di sekolah dalam memudahkan mereka memahami pelajaran PPKn dan memudahkan menyelesaikan tugas disekolah dan membuat mereka beradaptasi terhadap kecanggihan IT saat ini dan membuat mereka mengikuti arus globalisasi yang terus berkembang. Murid membutuhkan dampingan seorang guru dalam mengenalkan dunia IT kepada murid agar siswa memahami cara menggunakan media *infocus*, *animasi video* dengan optimal sehingga meningkatkan prestasi belajar mereka dan pemahaman mereka terhadap materi PPKn.

 Berdasarkan Uraian tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian degan judul **“****Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis IT Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran PPKn Di SMP Swasta Yapim Biru-Biru.”**

## Identifikasi Masalah

 Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka identifikasi masalah penelitian ini yaitu :

1. Sumber belajar siswa hanya berpegang pada buku siswa dan buku paket.
2. Keaktifan siswa yang rendah dalam pembelajaran dapat terjadi karena metode yang digunakan kurang melibatkan aktivitas siswa secara langsung.
3. Minat belajar siswa masih rendah pada pembelajaran PPKn.
4. Siswa belum secara optimal memahami menggunakan media berbasis IT di pelajaran PPKn.

## Batasan Masalah

 Agar bahasan yang disampaikan dapat terfokus dan tidak melebar masalah pada penelitian ini. Maka peneliti perlu untuk membatasi ruang lingkup permasalahan. Hal ini dimaksud kan agar masalah yang akan diteliti dapat terjangkau sesuai kemampuan dan menjadi terarah .maka yang menjadi batasan masalah pada penelitian adalah :

1. Penelitian ini membahas mengenai penerapan media berbasis IT yang di fokuskan pada media *animasi* video dan film.

2. Hasil penelitian hanya terfokus pada mata pelajaran PPKn kelas VIII.

## Rumusan Masalah

Apakah terdapat penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PPKn?

## Tujuan Penelitian

 Untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran berbasis IT terhadap peningkatan minat belajar siswa mata pelajaran PPKn.

## Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Secara teoritis

 Dari hasil penelitian berikut ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi peneliti ‘memperkaya informasi serta pengetahuan mengenai pengaruh penggunaan media berbasis teknologi informasi dan komunikasi terhadap peningkatan minat belajar siswa.

1. Secara praktis
2. Bagi sekolah

 Hasil dari penelitian ini di harapkan dapat digunakan dan merupakan bahan laporan atau pedoman dalam mengambil kebijakan-kebijakan tentang terkait penggunaan media berbasis IT di sekolah terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran PPKn.

1. Bagi guru

 Peneliti ini Dapat bermanfaat memberikan pengalaman menarik selama proses pembelajaran yang berlangsung antara interaksi guru dan siswa.

1. Bagi Siswa

 Manfaat bagi siswa dalam penelitian ini merupakan sebuah bentuk untuk menyadarkan dan menambah wawasan siswa terkait pemanfaatan media berbasis IT untuk menunjang pembelajaran sehingga akan memperoleh hasil belajar yang maksimal.

1. Bagi peneliti

 Manfaat bagi peneliti sebagai bentuk pengalaman yang berguna dalam menambah wawasan dan pengalaman untuk mendapat ilmu lebih dalam terkait penggunaan media IT dalam peningkatkan keaktifan dan minat belajar siswa.

## Anggapan Dasar

Untuk dapat mendukung kebenaran penelitian, maka peneliti membuat anggapan dasar didalam penelitian. Anggapan dasar berguna untuk mendukung penguatan dalam penelitian ini. Menurut Suharsimi Arikunto (2010:107) dalam anggapan dasar adalah seuatu hal yang diyakini kebenarannya oleh peneliti harus dirumuskan secara jelas. Maka dari itu anggapan dasar pada penelitian ini adalah “Dengan penggunaan media pembelajaran berbasis IT upaya untuk peningkatan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PPKn siswa kelas VIII SMP Yapim Biru-biru’.