

BAB I

PENDAHULUAN

Bab pendahuluan merupakan bab awal dalam penelitian. Adapun yang akan peneliti sajikan pada bab ini adalah latar belakang masalah, identifikasi dan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat atau signifikansi penelitian, serta struktur organisasi tesis. Berikut hasil penyajiannya.

A. Latar Belakang Penelitian

Dinamika perkembangan globalisasi di satu sisi, dan desentralisasi pada sisi lain telah membawa dampak perubahan pada semua bidang kehidupan tidak terkecuali bidang pembelajaran. Karena pada konteks pembelajaran dianggap sebagai suatu peluang untuk mempersiapkan sumber daya manusia (SDM), maka perubahan yang diakibatkan oleh globalisasi dan desentralisasi haruslah dipandang sebagai sesuatu yang positif. Untuk itu diperlukan terciptanya pembelajaran yang lebih berkualitas, salah satunya adalah melalui pemanfaatan teknologi informasi sebagai bagian dari sumber media pembelajaran di sekolah.

Kehidupan masyarakat yang terus menerus mengalami perubahan ini menuntut pembelajaran pada jenjang persekolahan harus dapat menyesuaikan diri dalam mengantisipasi setiap perubahan yang terjadi. Materi dan pengalaman belajar yang diberikan oleh sekolah diharapkan dapat lebih bermanfaat sebagai bekal kehidupan peserta didik. Pencapaian dari perubahan tersebut nantinya akan sangat memberikan dampak positif bagi proses pembelajaran peserta didik di

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran : : Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

sekolah, sehingga dapat mempengaruhi minat serta hasil belajar peserta didik itu sendiri.

Minat sangat memberikan perannya untuk menambah gairah, keinginan, serta merasa senang dan semangat untuk belajar. Seperti halnya motivasi, didalam kegiatan belajar, minat dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan keinginan untuk belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar. Seorang peserta didik yang memiliki intelegensi yang tinggi, boleh jadi gagal karena rendahnya minat pada satu mata pelajaran. Hasil belajar akan optimal kalau adanya minat peserta didik pada mata pelajaran tersebut.

Meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik merupakan salah satu upaya yang terus dilakukan oleh guru, tidak terkecuali guru Pendidikan Kewarganegaraan di SMP Pasundan 1 Bandung. Hal ini karena diawali dengan kemauan maka akan menimbulkan kecintaan baginya pada pelajaran tersebut. Nyatanya ada beberapa peserta didik yang hanya senang pada satu, dua, tiga atau lebih mata pelajaran tetapi sangat rendah minatnya pada mata pelajaran lain. Realita yang terjadi di SMP Pasundan 1 Bandung menunjukkan kebanyakan peserta didik hanya tertarik pada mata pelajaran yang sifatnya menantang, menyenangkan dengan tidak hanya menggunakan buku sebagai sumber belajar. Berbeda dengan mata pelajaran lain seperti halnya PKn yang dianggap peserta didik sebagai mata pelajaran yang kurang menarik sehingga peserta didik merasa bosan dan jemu untuk mengikuti mata pelajaran ini.

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran : : Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Beberapa informasi yang diperoleh dari guru bidang studi PKn di SMP Pasundan 1 Bandung mengatakan bahwa salah satu anggapan yang menjadi rendahnya minat siswa pada mata pelajaran PKn adalah dengan adanya kebijakan pemerintah dalam hal ini Kementerian Pendidikan Nasional dan Kebudayaan yang tidak memasukkan mata pelajaran PKn sebagai salah satu mata pelajaran yang diujikan pada Ujian Nasional. Pendapat ini bisa saja benar, tetapi perlu harus dikaji atau diteliti lebih lanjut. Mengutip pendapat dari Budimansyah (2010: 32) mengatakan:

....saya tidak terlalu yakin penyebab kurang berminatnya peserta didik mempelajari PKn karena tidak diujikan secara nasional. Pandangan tersebut setidak-tidaknya didasarkan pada dua alasan, *Pertama*, pada saat PKn masih diujikan secara nasional (beberapa tahun silam), keluhan-keluhan semacam ini sudah terdengar. Artinya, kurang minatnya peserta didik belajar PKn bukan karena diujikan atau tidaknya secara nasional. *Kedua*, pada sejumlah sekolah yang telah mengadopsi inovasi pembelajaran, misalnya *Project Citizen*, minat peserta didik mempelajari PKn tergolong tinggi. Mereka merasakan belajar yang sebenarnya, bukan hanya mempelajari PKn akan tetapi mereka belajar ber-PKn yakni belajar menjadi warga negara yang cerdas dan baik (*smart and good citizen*).

Anggapan rendahnya minat peserta didik pada pelajaran PKn akibat diujikan atau tidak diujikan pada ujian nasional haruslah dapat dikaji lebih lanjut. Tetapi apabila kita mencermati pendapat dari Budimansyah (2010: 32) di atas maka faktor pendekatan belajar yang digunakan oleh guru sangat memberikan kontribusi terhadap ketertarikan peserta didik mengikuti pelajaran PKn.

Faktor pendekatan belajar merupakan salah satu faktor yang sangat memberikan peran terhadap minat belajar peserta didik selain dari faktor internal dan faktor eksternal peserta didik sendiri. Pada mata pelajaran PKn sendiri

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran : : Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pendekatan sangatlah diperlukan hal ini karena “Pendekatan pembelajaran PKn sejalan dengan tujuan PKn agar dapat membangun peserta didik sebagai warga negara yang baik dan cerdas secara intelektual, emosional, sosial, spiritual, mau bertanggung jawab dan mampu berpartisipasi dalam kegiatan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara”. (Wahab dan Sapriya, 2011: 336).

Guru sebagai fasilitator sangat memiliki peran dalam mengorganisasikan pembelajaran agar lebih bermakna dan menyenangkan. Tugas guru agar menciptakan proses pembelajaran yang dapat membangkitkan minat belajar anak sangat jelas diatur di dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 yang dinyatakan bahwa :

Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dalam prakteknya, guru PKn terjebak dengan pola-pola pembelajaran konvensional yang didominasi oleh metode ceramah dan tanya jawab di kelas dengan buku sebagai sumber utamanya. Proses belajar cenderung hanya menetapkan pendekatan yang kurang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar aktif dan mandiri. Selain itu tujuan pembelajaran hanya berorientasi pada pengembangan aspek kognitif pada level rendah, sehingga mata pelajaran PKn dianggap mata pelajaran hapalan belaka yang membosankan dan kurang bermanfaat dalam kehidupannya.

Dengan demikian, apabila proses pembelajaran PKn yang dilakukan oleh guru masih bersifat konvensional dimana guru masih mempertahankan dan menggunakan tradisi-tradisi pembelajaran terdahulu maka hal ini akan menjadi salah satu kendala dalam mencapai tujuan Pendidikan Kewarganegaraan yakni sebagai mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga negara yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh Pancasila dan UUD 1945. (Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi). Alhasil seberapa maksimalpun upaya yang dilakukan oleh guru di kelas, maka tidak akan mencapai tujuan yang diharapkan. Untuk itu diperlukan keseriusan bagi guru dalam mengembangkan berbagai cara agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sehingga mempengaruhi pengetahuan dan sikapnya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru agar dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik adalah dengan memperbaiki pendekatan belajarnya sepihalknya dalam pemilihan media pembelajaran. Hal ini dianggap penting karena fungsi media dalam kegiatan pembelajaran dianggap tidak hanya sekedar alat bantu guru, melainkan sebagai pembawa informasi atau pesan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Menggunakan media dalam proses pembelajaran sangat diperlukan, terutama pada pembelajaran PKn. Hal ini sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas interaksi antara guru dan peserta didik. Sekalipun “tidak ada suatu media maupun metode manapun yang berperan sebagai obat mujarab (*panacea*) untuk mengatasi seluruh permasalahan pembelajaran”. Heinich, (Warsita, 2008: 281)

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran : : Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

Media pembelajaran memiliki fungsi untuk menimbulkan gairah belajar, mempersamakan pengalaman, meningkatkan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama. Sardiman (1995). Tetapi di satu sisi, beberapa tempat pembelajaran seperti sekolah, sanggar, dan sebagainya menunjukkan penggunaan media tidak memberikan hasil yang optimal terhadap peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor antara lain:

1. Pendidik tidak tahu cara menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran
2. Penggunaan media pembelajaran oleh pendidik sangat terbatas dan tidak substansif sehingga dirasakan kurang membantu dalam penguasaan bahan ajar
3. Kurang variatifnya media pembelajaran sehingga media pembelajaran sangat membosankan. (Mulyanta dan Leong. 2009: 3)

Untuk itu agar penggunaan media dapat mencapai tujuan yang diharapkan sehingga pembelajaran PKn menjadi lebih bermakna, maka dibutuhkan media pembelajaran yang dapat merangsang peserta didik, sehingga proses pembelajaran lebih berjalan menarik, efektif dan menyenangkan. Dengan demikian dibutuhkan kecermatan bagi guru PKn dalam memilih serta menggunakan media pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media memperlihatkan hasil yang konsisten terhadap kualitas pembelajaran. Dengan demikian para ahli selalu berusaha mengembangkan media sebagai solusi alternatif dalam memecahkan permasalahan pembelajaran, sepihalknya meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Dan salah satu bentuk upaya dalam mengembangkan media pembelajaran adalah dengan menggabungkan

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran : : Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

unsur teknologi dan pembelajaran yang dikemas menjadi satu bagian sehingga menjadikan sebuah media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi.

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangatlah sejalan dengan pendidikan di abad 21 ini. Untuk itu berbagai macam media pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi terus dikembangkan. Salah satu media pembelajaran yang dikembangkan adalah multimedia interaktif. Program ini merupakan satu program yang memproduksi multimedia yang menggunakan lebih dari satu media seperti halnya teks, grafik, animasi, audio, video dan gambar untuk tujuan komunikasi yang diintegrasikan dengan komputer.

Begini banyaknya keunggulan dari multimedia interaktif ini dibandingkan dengan media lainnya membuat para pengembang multimedia seperti halnya Pusat Teknologi Komunikasi (Pustekkom) Kemendikbud secara terus menerus mengembangkan dan memproduksi program multimedia pada semua mata pelajaran. Pada mata pelajaran PKn sendiri selain yang dikembangkan oleh Pustekkom Kemendikbud, media ini juga dikembangkan oleh Direktorat PSMP yang ditayangkan dalam TV edukasi berbentuk model film animasi. Selain itu beberapa lembaga lain seperti PT Pustaka Media dan Ed-Link serta beberapa guru PKn seperti Kepala SMP 108 Jakarta juga telah mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif PKn pada tingkat SMP ini.

Tetapi memang media pembelajaran multimedia interaktif PKn ini jumlahnya tidak begitu banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lain, hal dikarenakan memang masih belum banyaknya lembaga-lembaga pendidikan yang

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran : : Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

memberikan perhatian untuk mengembangkan media ini serta keterbatasan kemampuan guru PKn pada teknologi dan informasi juga turut memberikan kontribusi minimnya media ini. Padahal kebutuhan akan media ini pada pembelajaran PKn sangatlah tinggi. Hal ini cukuplah beralasan mengingat guru bukan satu-satunya sumber belajar serta tuntutan pemanfaatan teknologi pada pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran multimedia interaktif ini memang memiliki keunggulan dibandingkan dengan media-media lainnya. Beberapa hasil penelitian mengenai keunggulan multimedia interaktif dalam pembelajaran seperti halnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa :

Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Multimedia (MP-PAI-BMI) memiliki keunggulan dalam meningkatkan pencapaian hasil pembelajaran baik pada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik terutama pada materi akidah ahlak Al Qur'an yang dikemas dalam bentuk animasi sangat membantu peserta didik dalam memahami konsep, definisi dan fakta serta keterampilan membaca dan menulis huruf Arab. Penyampaian materi akidah/akhlak dan Tulis Baca Huruf Al-Qur'an melalui animasi meningkatkan minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan perhatian dan konsentrasi yang tinggi. Rusdi, (2010: 14)

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Yusrizal (2008) meneliti tentang penggunaan multimedia dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Dalam penelitiannya disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar peserta didik yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan multimedia dengan tradisional, serta adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelas yang mengikuti proses pembelajaran menggunakan multimedia

dibandingkan dengan tradisional. Selain keunggulan dari multimedia ini, menurut Suryadi (dalam Djahiri, 2006: 43) mengemukakan:

...menggunakan teknologi dalam proses belajar selain (mengefisiensikan), juga menyenangkan karena peserta didik berinteraksi dengan warna-warna, gambar, suara, video, dan sesuatu yang instan. Situasi dan kondisi yang menyenangkan inilah yang sebenarnya menjadi faktor yang sangat penting dan esensial untuk mencapai efektivitas belajar. Teknologi mampu membangkitkan emosi positif dalam proses belajar.

Kemudian media ini juga dapat membantu menciptakan kondisi belajar yang kondusif secara mental. Peran penting dari hadirnya teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pembelajaran menurut Suryadi, (Djahiri K. 2006: 43) adalah “mempermudah dan mempercepat pekerjaan peserta didik, serta tentu saja memberi keterampilan menggunakan teknologi tinggi (*advanced skill*)”.

Sekaitan dengan itu, hasil penelitian yang dilakukan oleh Pike (dalam Silberman, 2004: 17) mengemukakan “dengan menambahkan media visual pada pemberian pelajaran, ingatan akan meningkat dari 14 hingga 38 persen. Penelitian ini juga menunjukkan adanya peningkatan hingga 200 persen ketika digunakan media visual dalam mengajarkan kosa kata”. Pada pembelajaran PKn, Wahab dan Sapriya (2011: 336) mengemukakan “Bahan materi audiovisual merupakan pendekatan yang menarik dan efisien dalam menyampaikan informasi. Presentasi menggunakan audiovisual dapat menyederhanakan gagasan atau informasi yang abstrak menjadi konkret/nyata sehingga mudah diserap oleh peserta didik”

Dari beberapa pendapat dan hasil penelitian di atas, dapatlah kita ketahui bahwa media pembelajaran multimedia interaktif sangat penting dalam pembelajaran khususnya PKn. Untuk itu dengan menggunakan media ini

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran : : Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

diharapkan minat dan hasil belajar siswa menjadi meningkat. Hal ini sangatlah sejalan dengan permasalahan kondisi pembelajaran PKn di SMP Pasundan 1 Bandung dimana masih rendahnya perhatian peserta didik untuk mengikuti pelajaran PKn sehingga hal ini berdampak pada hasil belajar PKn peserta didik.

Di satu sisi, guru PKn sudah melakukan berbagai upaya dalam membangkitkan minat peserta didik melalui berbagai macam strategi pembelajaran. Tetapi hasil yang ditunjukkan peserta didik tetap tidak memberikan perhatian penuh terhadap pembelajaran yang dilakukan di kelas. Untuk itu peneliti mencoba melalui inovasi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif ini, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran PKn. Reformasi pembelajaran melalui multimedia interaktif pada hakikatnya ingin memperbaiki cara belajar agar anak didik lebih cerdas, kreatif, kritis, dan lebih bijaksana dalam berpikir dan bertindak. Untuk itu melalui media pembelajaran multimedia interaktif ini diharapkan mata pelajaran PKn menjadi mata pelajaran yang *powerfull* serta bermakna bagi peserta.

B. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Didasarkan oleh uraian latar belakang di atas, ternyata banyak faktor yang mempengaruhi rendahnya minat dan hasil belajar PKn. Salah satu faktor yang diduga kuat berkontribusi terhadap minat dan hasil belajar peserta didik yaitu pendekatan pembelajaran yang salah satunya menggunakan media melalui pemanfaatan teknologi. Pembaruan pendekatan dan pemanfaatan teknologi (ICT) **Surya Dharma, 2012**

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran : : Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

untuk pembelajaran merupakan dua elemen reformasi pembelajaran untuk mencapai efektivitas pembelajaran yang lebih baik.

Berdasarkan latar belakang dan pemikiran sebagaimana diuraikan di atas, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran yang dapat memberikan kontribusi terhadap minat dan hasil belajar peserta didik dalam mempelajari PKn di SMP Pasundan 1 Bandung.

2. Rumusan Masalah

Untuk lebih mempermudah pembahasan maka secara rinci rumusan masalah adalah sebagai berikut

- a. Bagaimana kondisi pembelajaran PKn selama ini di SMP Pasundan 1 Bandung?
- b. Bagaimana cara pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif secara konseptual?
- c. Bagaimana cara mengimplementasikan media pembelajaran multimedia interaktif secara konseptual?
- d. Apakah terdapat peningkatan minat belajar peserta didik pada pelajaran PKn sesudah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif?
- e. Apakah terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik pada pelajaran PKn sesudah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif?

3. Variabel Penelitian

Dari identifikasi dan rumusan masalah di atas, adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah : Variabel bebasnya adalah Media

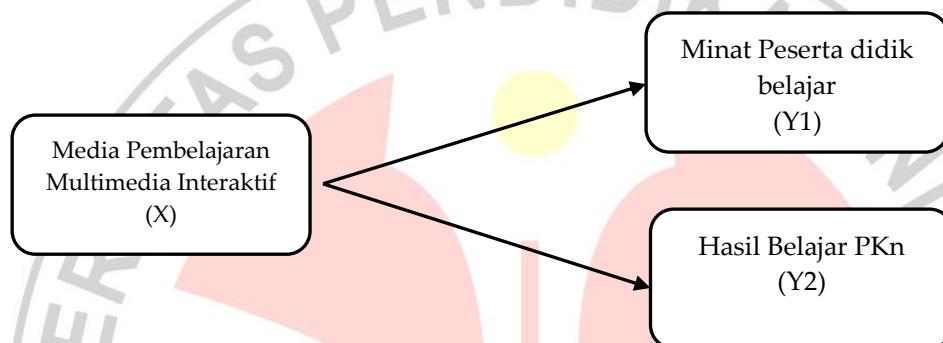
Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran : : Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

pembelajaran multimedia interaktif (X). Sedangkan yang menjadi variabel terikat pertamanya (Y1) adalah Minat peserta didik belajar dan variabel terikat keduanya (Y2) adalah Hasil belajar PKn

Sesuai perumusan masalah, maka pola hubungan antar variabel penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut :



Gambar 1.2
Hubungan Antara Variabel

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran multimedia interaktif sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan. Sedangkan secara khusus penelitian ini bertujuan untuk:

1. Memperoleh gambaran tentang kondisi pembelajaran PKn di SMP Pasundan 1 Bandung.
2. Memperoleh gambaran bagaimana cara pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif secara konseptual

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran : : Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Memperoleh gambaran bagaimana cara mengimplementasikan media pembelajaran multimedia interaktif secara konseptual
4. Mengkaji apakah ada peningkatan minat belajar peserta didik pada pelajaran PKn setelah digunakannya media pembelajaran multimedia interaktif?
5. Mengkaji apakah ada peningkatan hasil belajar peserta didik pada pelajaran PKn setelah digunakannya media pembelajaran multimedia interaktif?

D. Manfaat/Signifikansi Penelitian

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Dapat dijadikan sebagai rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran, khususnya media pembelajaran multimedia interaktif PKn
2. Melalui media pembelajaran multimedia interaktif merupakan sebagai langkah melaksanakan reformasi pembelajaran PKn agar lebih menarik dan bermutu.
3. Sebagai sumbangan pemikiran dalam meningkatkan minat dan hasil belajar PKn khususnya pada tingkat Sekolah Menengah Pertama/MTs

Secara praktis penelitian ini diharapkan bermanfaat :

1. Penentu Kebijakan; sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk menentukan langkah, dalam upaya meningkatkan mutu dan profesionalisme guru.
2. Lembaga Pendidikan Tenaga Keguruan (LPTK), sebagai sumbangan pemikiran dan informasi, agar dapat mencetak tenaga pendidikan yang lebih profesional yakni tenaga pendidik yang dapat memanfaatkan IT dalam proses pembelajaran.

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran : : Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

3. Pustekkom Depdiknas, sebagai masukan untuk dapat lebih banyak mengembangkan media pembelajaran pada semua mata pelajaran, khususnya Pendidikan Kewarganegaraan (PKn). Serta mendistribusikan media pembelajaran ini ke seluruh sekolah yang ada di Indonesia, sehingga media ini dapat dinikmati oleh banyak peserta didik dan guru.
4. Para guru (khususnya guru PKn), yang merupakan komponen sentral di lapangan dalam proses pembelajaran, sebagai wawasan dan pengetahuan dalam rangka mengembangkan proses pembelajaran PKn agar lebih bermakna, terutama dalam meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran PKn

E. Struktur Organisasi Tesis

Tesis yang nantinya akan dikembangkan terdiri dari 5 bab, yakni: bab pertama pendahuluan, bab kedua kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian. Bab ketiga adalah metode penelitian, bab keempat adalah hasil dan pembahasan penelitian, serta bab kelima adalah kesimpulan dan rekomendasi.

Pada bab pendahuluan secara rinci akan mendeskripsikan latar belakang penelitian, identifikasi dan perumusan masalah, definisi operasional, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis. Pada bab kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian, terlebih dahulu peneliti akan mendeskripsikan tentang kajian-kajian atau teori-teori mengenai Pendidikan kewarganegaraan, minat dan hasil belajar serta media pembelajaran, multimedia

Surya Dharma, 2012

Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran : : Studi Research and Development Di SMP Pasundan 1 Bandung

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu

interaktif serta beberapa penelitian terdahulu sebagai pendukung serta penelitian ini. Untuk memperjelas apa yang menjadi permasalahan yang akan peneliti teliti maka peneliti akan mendeskripsikan kerangka pemikiran serta hipotesis penelitian.

Bab selanjutnya adalah metode penelitian penelitian. Pada bab ini terdiri atas uraian lokasi dan subjek penelitian, metode penelitian, definisi operasional, instrumen penelitian, proses pengembangan instrumen penelitian, teknik pengumpulan serta teknik analisis data.

Pada bab empat selanjutnya mendeskripsikan hasil penelitian dan pembahasan. Tiga hal yang peneliti lakukan pada bab ini, yang pertama peneliti mencoba mendeskripsikan serta melakukan pembahasan pada hasil penelitian survai awal, yang kedua peneliti akan menguraikan mengenai pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif secara konseptual. Pada tahap yang ketiga, peneliti akan melakukan analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian, pertanyaan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian serta pembahasan atau temuan penelitian. Pada bab kelima selanjutnya peneliti akan mendeskripsikan kesimpulan dan rekomendasi. Pada bab ini peneliti mencoba untuk menyajikan penafsiran dan pemaknaan terhadap hasil analisis temuan penelitian.