

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia abad ke-21 ditandai dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi didalam kehidupan sehari-hari. Teknologi yang ada dimanfaatkan untuk menghubungkan dunia yang sangat luas sehingga dunia menjadi tanpa batas. Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat di era globalisasi saat ini sangat berpengaruh terhadap dunia pendidikan. Perkembangan teknologi informasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan saat ini agar siap menghadapi tuntutan global. Melalui teknologi informasi ini dapat dijadikan sumber ilmu pengetahuan didalam dunia pendidikan dengan sangat mudah dan cepat. Perkembangan teknologi informasi dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas agar dapat meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia.

Salah satu cara dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia adalah menanamkan kecakapan yang membekali generasi-generasi mendatang agar dapat bersaing di dunia global. Kecakapan yang harus dimiliki oleh peserta didik yaitu kemampuan literasi dasar (*founfational literacies*), kategori kompetensi (*competencies*) atau lebih dikenal dengan

kompetensi abad ke-21, dan kategori kualitas karakter (*character qualities*).¹ Kecakapan abad ke-21 ini harus dikembangkan sejak dini melalui pendidikan pada peserta didik, agar peserta didik dapat menyiapkan diri untuk bersaing dengan global.

Menurut Sandi Budi Irawan pendidikan yang dibutuhkan oleh generasi mendatang adalah pendidikan kecakapan abad ke-21 untuk menyiapkan generasi yang literat, kompeten, dan memiliki kualitas karakter.² Strategi yang dapat dilakukan untuk mewujudkan generasi mendatang yaitu dengan cara memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) yang ada kedalam proses pembelajaran. Pemanfaatan IPTEK di sekolah dasar dapat dimasukkan kedalam semua tema baik menjadi sumber belajar ataupun media pembelajaran. Perkembangan pendidikan di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini dimaksudkan agar pendidikan selalu dapat menjawab tuntutan perubahan sesuai dengan zamannya.

Pemerintah berharap generasi mendatang tidak akan tertinggal dengan berbagai informasi, ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dan berkembang seiring berkembangnya zaman yang semakin modern

¹ New Vision for Education: *Fostering Social and Emotional Learning Through Technology*, World Economic Forum, 2016.
(<https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/59300057/pdf1>), diunduh pada tanggal 17 Desember 2019.

² Sandi Budi Iriawan, 'Mewujudkan Indonesia Emas Tahun 2045 Melalui Pendidikan Kecakapan Abad Ke-21', *Universitas Pendidikan Indonesia*, 2017.

dan global. Pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dibutuhkan untuk memperbaiki mutu pendidikan agar dapat mewujudkan : peserta didik dan pendidik yang memiliki akses teknologi digital didalam lingkungan lembaga pendidikan, adanya materi yang berkualitas dan bermanfaat bagi peserta didik dan pendidik, serta pendidik yang memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan fasilitas dan media pembelajaran digital agar dapat membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran dan mengembangkan potensi yang dimilikinya. Harapan kedepan pendidikan mampu mewujudkan generasi yang memberikan kontribusi yang optimal.

Pemanfaatan IPTEK di sekolah dasar dapat memberikan solusi untuk menjawab tantangan global di abad ke-21. Menurut M. Husaini perkembangan teknologi informasi memberikan kemudahan berkomunikasi untuk alat bertukar informasi sehingga tempat, waktu, dan jarak bukan lagi menjadi kendala.³ Berdasarkan pendapat diatas maka pemanfaatan IPTEK didunia pendidikan sangat dibutuhkan guru untuk menghadapi peserta didik di abad ke-21. Guru harus dapat menyiapkan pembelajaran yang menarik untuk peserta didik dimanapun dan kapanpun. Kendala yang dihadapi tidak menjadikan penghalang untuk berjalannya proses pembelajaran.

³ M Husaini, 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Bidang Pendidikan', *Jurnal Mikrotik*, 2.1 (2014).

Pembelajaran dapat dilakukan dikelas maupun diluar kelas. Pemanfaatan IPTEK didalam proses pembelajaran dapat dilakukan tidak hanya dengan tatap muka didalam kelas namun dapat dilaksanakan dengan jarak jauh. Menurut Ahmad Cucus dan Yuthsi Aprilinda pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran ketika siswa dan pengajar tidak selalu hadir secara fisik secara bersamaan di sekolah.⁴ Pemanfaatan teknologi yang ada dapat membantu guru dalam proses pembelajaran jarak jauh. Sehingga apabila terdapat gangguan yang menyebabkan tidak berlangsungnya proses pembelajaran didalam kelas, pembelajaran masih dapat dilakukan dengan pembelajaran jarak jauh.

Dunia pendidikan harus dapat menyelaraskan diri dengan perkembangan zaman yang terjadi pada generasi muda saat ini. Generasi yang dimaksudkan adalah generasi Z atau *Net Generation* yang memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi-generasi sebelumnya. Menurut Ranny Rastati generasi Z memiliki karakteristik yang menggemari teknologi, fleksibel, lebih cerdas, dan toleran pada perbedaan budaya.⁵ Pendidik harus bisa memahami karakter yang dimiliki generasi Z ini agar tidak menimbulkan kesenjangan karena perbedaan generasi. Dunia pendidikan harus memiliki

⁴ Ahmad Cucus dan Yuthsi Aprilinda, 'Pengembangan E-Learning Berbasis Multimedia Untuk Efektivitas Pembelajaran Jarak Jauh', *Jurnal Sistem Informasi Dan Telematika*, Vol. 7 (2016), h.1-5.

⁵ Ranny Rastati, 'Media Literasi Bagi Digital Natives : Perspektif Generasi Z Di Jakarta', *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 06.01 (2018), h. 60–73.

upaya untuk merencanakan pola pembelajaran yang sesuai agar pendidik dan peserta didik memperoleh tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Menurut Agus Purnomo, Nurul Ratnawati, dan Nevy Farista Aristin generasi Z atau *net generation* adalah generasi yang lahir pada awal tahun 2000an saat perkembangan teknologi sedemikian pesatnya.⁶ Teknologi ini menjadikan generasi Z memiliki karakter yang sangat peka dengan teknologi dan komunikasi. Generasi ini memiliki kelebihan dalam bidang informasi dan perkembangan ilmu pengetahuan. Kenyataannya para pendidik yang ada saat ini lahir di era sebelumnya dengan generasi Z dan belum siap dengan hal itu. Anggapan tersebut membuat pendidik atau guru menjadi sulit menerima perkembangan teknologi yang ada karena sudah menutup diri dengan perkembangan IPTEK. Seharusnya sebagai pendidik guru harus terbuka dengan perkembangan IPTEK agar dapat menyesuaikan diri dengan peserta didik yang merupakan generasi Z atau *net generation*.

Perlu adanya inovasi baru dari masalah yang ada dalam proses belajar mengajar agar sesuai dengan perkembangan zaman. Guru memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Menurut Muh. Kristiawan dan Nur Rahmat saat pembelajaran berlangsung guru harus mampu mengembangkan kompetensi profesionalisme guru untuk

⁶ Nevy Farista Aristin Agus Purnomo, Nurul Ratnawati, 'Pengembangan Pembelajaran Blended Learning Pada Generasi Z', *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*], Vol. 1 (2016).

meningkatkan kualitas pembelajaran.⁷ Guru memiliki tugas dalam proses pembelajaran dari mulai mendidik hingga mengevaluasi peserta didik. Profesi sebagai pendidik seorang guru harus mengembangkan kompetensi dan kreativitas yang dimilikinya karena menentukan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.

Guru memiliki peran utama dalam proses pembelajaran untuk membangun sikap positif dalam belajar, membangun rasa ingin tahu, mendorong kemandirian, dan menciptakan kondisi berhasil dalam belajar. Kinerja dan kompetensi guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam perkembangan kemampuan peserta didik dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak trampil menjadi trampil, dari ketergantungan menjadi mandiri. Menurut Muh. Ilyas Ismail berhasil-tidaknya pelaksanaan kurikulum disekolah sangat tergantung pada kompetensi yang dimiliki guru.⁸ Kompetensi ini dipengaruhi beberapa faktor salah satunya adalah kreativitas yang dimiliki oleh guru.

Pendidikan di sekolah pada umumnya menekankan pada pengembangan berpikir logis dan *konvergen* (berpikir satu arah). Apabila guru memiliki kreativitas yang tinggi maka dapat melatih peserta didik untuk berpikir *divergen* (ke segala arah) agar dapat memecahkan masalah dengan kreatif. Guru dapat mengembangkan sumber belajar ataupun media yang

⁷ Kristiawan Muhammad and Rahmat Nur, 'Peningkatan Profesionlisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran', *Jurnal Iqra Kajian Ilmu Pendidikan*, 3.2 (2018), h.373-390.

⁸ Muh.Ilyas Ismail, 'Kinerja Dan Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran', *Lentera Pendidikan*, 13.1 (2010), h. 44-63.

kreatif agar peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang besar terhadap materi yang sedang diajarkan. Kemajuan dunia pendidikan memerlukan tingkat kemampuan kreatif yang tinggi dari seorang guru. Kreativitas peserta didik hanya bisa dikembangkan apabila gurunya kreatif. Guru yang kreatif menyampaikan ilmu pengetahuan dengan cara yang kreatif, sehingga peserta didik pun menggemari ilmu pengetahuan yang diberikan dan memahaminya dengan cara yang kreatif pula agar pembelajaran menjadi menyenangkan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) merupakan mata pelajaran yang menanamkan konsep, nilai, norma dan membina moral peserta didik sesuai dengan nilai-nilai Pancasila, agar dapat mencapai perkembangan secara optimal dan mewujudkan dalam kehidupan sehari-hari.⁹ Berdasarkan ungkapan tersebut dapat diketahui bahwa PPKn memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian peserta didik untuk siap menghadapi masa depan. Seperti halnya pada Tema Berbagai Pekerjaan di kelas IV materi PPKn juga memuat materi jenis-jenis pekerjaan dan pekerjaan yang ada disekitar. Perlu adanya pemanfaatan sumber belajar PPKn bukan hanya menggunakan buku namun menggunakan media yang kreatif dan inovatif serta memanfaatkan lingkungan sekitar. Apabila guru menggunakan media dan sumber belajar yang menarik, maka tujuan

⁹ Prasetyo Arif and Margono Arif, 'Pendidikan Kewarganegaraan : Usaha Konkret Untuk Memperkuat Multikulturalisme Di Indonesia', *Jurnal Civics*, 4.2 (2017), h.201.

pembelajaran akan tercapai sesuai dengan yang diinginkan dan peserta didik mampu mengaplikasikan materi yang telah dipelajari di kehidupan sehari-hari. Pembelajaran yang dilakukan harus berkesan agar peserta didik dapat menentukan tujuan atau cita-cita yang diinginkan agar siap menghadapi tantangan yang ada di masa mendatang.

Pandemi global yang terjadi di Indonesia membuat banyak pihak ikut berperan dalam mengatasinya. Pandemi yang disebabkan oleh Coronavirus menyebabkan banyak dampak di Indonesia. Salah satu dampak pandemi Coronavirus 2019 (COVID-19) ialah terhadap pendidikan di seluruh dunia. COVID-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh sindrom pernafasan akut coronavirus 2 (*severe acute respiratory syndrome coronavirus 2* atau SARS-Co V-2).¹⁰ Pemerintah berupaya untuk menanggulangi dampak yang muncul dari pandemi ini dengan cara menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh. Maka dari itu, peneliti membuat produk ini agar dapat digunakan guru dalam pembelajaran jarak jauh khususnya pada pembelajaran PPKn Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SDN 05 Utan Kayu Selatan, pembelajaran yang dilakukan pada muatan pelajaran

¹⁰ Adib Rifqi Setiawan, 'Lembar Kegiatan Literasi Saintifik Untuk Pembelajaran Jarak Jauh Topik Penyakit Coronavirus 2019 (COVID-19)', *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.1 (2020), 28–36.

PPKn tidak menggunakan media yang menarik. Sehingga pembelajaran berjalan pasif, peserta didik hanya memperhatikan guru dan sumber belajar yang digunakan hanya buku tematik. Sehubungan dengan masalah tersebut diperlukan inovasi pembelajaran agar memudahkan peserta didik didalam memahami pelajaran, menjadikan pembelajaran dikelas menjadi menarik, dan meningkatkan antusias didalam kelas sehingga peserta didik tidak merasakan bosan.

Hasil pengamatan di SDN Kebon Pala 11, peserta didik lebih aktif apabila guru menggunakan media pembelajaran. Pada saat itu guru menggunakan media pembelajaran berupa *PowerPoint* dan peserta didik antusias didalam pembelajaran. Peneliti memiliki inovasi untuk membuat multimedia *PowerPoint* interaktif berbasis *ISpring* pada pembelajaran PPKn. Pembelajaran menggunakan *PowerPoint* dirancang untuk pembelajaran yang interaktif dilengkapi dengan alat protokol agar dapat dioperasikan oleh pengguna untuk petunjuk penggunaan, materi dan soal latihan.¹¹ *PowerPoint* digunakan untuk menjelaskan materi yang dirangkum kedalam *slide* teks, gambar atau grafik, suara dan video. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran salah satunya adalah menggunakan media pembelajaran multimedia interaktif, dalam hal ini difokuskan menggunakan *PowerPoint* berbasis *ISpring*.

¹¹ Maria Resti Andriani and Wahyudi, 'Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Melalui Pendekatan Saintifik', *Scholaria*, Vol.6 (2016), h. 143–57.

Berdasarkan observasi peneliti untuk melihat *PowerPoint* hanya berisikan *slide-slide* berupa teks bahkan memuat teks yang panjang dan kurang menarik untuk disajikan kepada siswa sekolah dasar. Peneliti bermaksud untuk mengembangkan multimedia *PowerPoint* interaktif berbasis *ISpring* dimana terdapat teks, video, suara dan animasi yang disajikan secara menarik untuk dijadikan media dan sumber belajar yang diaplikasikan pada Tema Berbagai Pekerjaan yang mudah dipahami, meningkatkan antusias, dan berkesan bagi peserta didik agar dapat mengaplikasikan dikehidupan sehari-hari.

Kompetensi pada Tema Berbagai Pekerjaan secara garis besar mempelajari tentang penanaman nilai-nilai yang ada dalam Pancasila untuk menerapkan sikap dan karakter yang ada dalam berbagai jenis pekerjaan. *PowerPoint* ini didalamnya akan terdapat banyak gambaran mengenai berbagai pesan moral yang terkandung didalam Pancasila untuk diterapkan dikehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan berbagai jenis pekerjaan yang ada disekitar. Harapan yang diinginkan agar peserta didik lebih memahami berbagai pekerjaan yang ada disekitar, menghargai berbagai jenis pekerjaan, dapat menanamkan sikap dan karakter yang baik, dan dapat menentukan cita-cita yang diinginkan.

Berdasarkan uraian tersebut, dengan kurangnya media dan sumber belajar membuat peserta didik menjadi bosan sehingga peserta didik tidak

mencapai hasil belajar minimum, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan multimedia *PowerPoint* interaktif berbasis *iSpring* pada pembelajaran PPKn tema Berbagai Pekerjaan di kelas IV Sekolah Dasar. Peneliti tertarik karena kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan sumber belajar pada pembelajaran PPKn SD tema Berbagai Pekerjaan sehingga peneliti merasa perlunya pengembangan *PowerPoint* untuk dijadikan media pembelajaran dan sumber belajar bagi peserta didik agar tuntas dalam memperoleh hasil belajar dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Keunggulan yang dimiliki pada pengembangan *PowerPoint* yaitu memuat materi yang mudah dipahami karena dijelaskan secara singkat, jelas, dan menarik, terdapat teks, video, suara ataupun animasi untuk mempermudah guru didalam menjelaskan materi mengenai tema “Berbagai Pekerjaan”. Kebaruan yang muncul yaitu multimedia *PowerPoint* interaktif berbasis *iSpring* yang memuat materi tema “Berbagai Pekerjaan” di kelas IV Sekolah Dasar.

B. Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan multimedia *PowerPoint* interaktif berbasis *iSpring* pada pembelajaran PPKn Tema Berbagai Pekerjaan di kelas IV Sekolah Dasar

dan apakah pengembangan multimedia interaktif *PowerPoint* berbasis *iSpring* dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia *PowerPoint* interaktif berbasis *iSpring* pada pembelajaran PPKn tema berbagai pekerjaan kelas IV Sekolah Dasar yang berpedoman sesuai dengan kurikulum 2013 dan kompetensi dasar yang berlaku

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Bagaimana cara mengembangkan multimedia *PowerPoint* interaktif berbasis *iSpring* pada pembelajaran PPKn tema Berbagai Pekerjaan di Kelas IV SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut:

1. Secara teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan dalam bidang pendidikan khususnya pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)

- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya yang sejenis.

- 2. Secara praktis

- a. Bagi guru

Hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai media dalam pembelajaran PPKn dengan Tema Berbagai Pekerjaan. Multimedia *PowerPoint* interaktif berbasis *iSpring* ini dapat mempermudah guru dalam mengajarkan materi berbagai pekerjaan dan pengaplikasiannya didalam kelas, serta dapat menginspirasi guru untuk berinovasi mengembangkan multimedia *PowerPoint* interaktif berbasis *iSpring* untuk dijadikan media didalam kelas.

- b. Bagi Peserta Didik

Produk ini diharapkan dapat dimanfaatkan oleh peserta didik dalam memahami materi pembelajaran PPKn dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan antusias peserta didik, meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan hasil belajar dan dapat mengaplikasikan materi yang telah dipelajari kedalam kehidupan sehari-hari melalui apa yang dipelajari dari *PowerPoint* Interaktif tersebut.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan ini dapat dijadikan referensi sebagai sumber dan media pembelajaran yang menarik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru-guru disekolah tersebut.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu referensi yang dapat digunakan oleh peneliti selanjutnya yang berhubungan dengan multimedia *PowerPoint* interaktif berbasis *iSpring* agar dapat menghasilkan inovasi yang lebih kreatif dan inovatif.

