

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Abad ke-21 merupakan abad keterbukaan atau abad globalisasi, artinya kehidupan manusia banyak mengalami perubahan-perubahan yang fundamental yang berbeda dengan tata kehidupan pada abad sebelumnya.¹ Perubahan transisi dari masyarakat industri ke masyarakat berbasis pengetahuan. Abad ke-21 juga dikenal dengan masa pengetahuan (*Knowledge age*), dalam masa ini, semua alternative upaya pemenuhan kebutuhan hidup dalam berbagai konteks lebih berbasis pengetahuan. Salah satu contoh adalah upaya pemenuhan kebutuhan bidang pendidikan berbasis pengetahuan (*knowledge based education*).

Upaya pemenuhan kebutuhan bidang pendidikan berbasis pengetahuan harus menerapkan media dan teknologi digital dalam bidang pendidikan. Hal ini disebabkan oleh ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang berkembang sangat pesat sehingga berdampak pada segala bidang kehidupan manusia termasuk pendidikan. Untuk menghadapi

¹ Etistika Yuni Wijaya, dkk, Transformasi Pendidikan Abad 21 Sebagai Tuntutan Pengembangan Sumber Daya Manusia Di Era Global, *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika*, Vol. 01, 2016, h. 263.

keadaan ini peserta didik perlu di arahkan kepada sikap melek teknologi. Dalam dunia pendidikan, Teknologi Informasi dan Komunikasi secara umum bertujuan agar peserta didik memahami alat teknologi Informasi dan komunikasi secara umum, termasuk komputer (*computer literate*) dan memahami informasi (*Information literate*), artinya peserta didik mengenal istilah-istilah yang digunakan pada teknologi informasi dan komunikasi.² Berdasarkan hal tersebut pendidikan menjadi sangat penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*).

Untuk menciptakan peserta didik yang memiliki keterampilan-keterampilan yang telah dipaparkan di atas, maka diperlukannya tenaga pendidik atau guru yang mampu menciptakan peserta didik untuk bersaing secara global. Guru harus memiliki kualifikasi pendidikan profesi yang memadai, memiliki kompetensi keilmuan sesuai dengan bidang yang ditekuninya, mampu berkomunikasi baik dengan peserta didiknya, mempunyai jiwa kreatif dan produktif, mempunyai etos kerja dan komitmen tinggi terhadap profesinya.³ Guru diharapkan selalu berpikir dan bertindak secara kreatif. Tanpa memiliki kreativitas yang memadai, guru akan kesulitan

² Haris Budiman, Peran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 08, Mei, 2017, h. 82.

³ Fitri Oviyanti, Tantangan Pengembangan Pendidikan Guru di Era Global, *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 07, No. 02, Oktober, 2013, h. 273.

dalam melaksanakan tugasnya. Kemampuan kreatif merupakan aspek penting yang harus dimiliki oleh guru agar terciptanya lingkungan belajar yang mendorong peserta didik menjadi kreatif. Kemajuan pendidikan memerlukan tingkatan kemampuan kreatif yang tinggi dari para guru. Guru yang kreatif memiliki kemampuan menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik secara kreatif, sehingga peserta didik menggemari ilmu pengetahuan yang diajarkan kepadanya dan membuat peserta didik berpikir secara kreatif pula.

Memahami generasi muda zaman ini yaitu generasi Z yang memiliki penetrasi tinggi terhadap teknologi mulai dianggap sebagai generasi yang terlalu lekat dengan *Gadget*.⁴ Hal itulah yang membuat generasi ini memiliki karakter yang menggemari teknologi, melakukan segala sesuatu sendiri (*do it yourself*), dan mereka selalu berada dalam baris terdepan mengenai tren dan kompetisi. Sejalan dengan teori generasi Z seharusnya guru dapat memanfaatkan teknologi dengan baik dan kreatif serta dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik merasa senang dan dapat menerima dengan baik informasi yang diberikan oleh guru. Hal tersebut juga akan berpengaruh kepada sikap peserta didik yang lebih bijak dalam menggunakan teknologi untuk hal-hal yang bermanfaat dan positif sehingga dampak negatif penggunaan *gadget* dapat

⁴ Ranny Rastati, Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z Di Jakarta, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 06, No. 01, Juni, 2018, h. 63.

dihindari karena adanya pemanfaatan teknologi dengan benar yang dilakukan oleh guru.

Peserta didik ketika duduk dibangku sekolah dasar sampai menengah akhir, selalu mempelajari Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha Esa.⁵ Berdasarkan pendapat tersebut pembelajaran PPKn adalah upaya untuk membentuk peserta didik menjadi pribadi yang memiliki budi pekerti, pengetahuan, mandiri, cerdas, dan terampil dalam membangun hubungan antar sesama warga negara dengan mewujudkan perilaku yang terpuji sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945.

Secara ideal yang diharapkan dalam uraian di atas jika dikaitkan dengan fakta di lapangan, masih terdapat sekolah yang belum memaksimalkan pembelajaran PPKn dan masih sangat jauh dari yang

⁵ M. Daryono, *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), h. 261.

diharapkan. Sejalan dengan pengalaman selama PKM di SDN Utan Kayu Selatan 05 Pagi, dalam proses pembelajaran PPKn guru tidak menggunakan media dalam mengkomunikasikan materi pelajaran pada peserta didik dan guru hanya memberikan pelajaran sesuai dengan yang ada dibuku akibatnya pembelajaran menjadi tidak menarik dan membosankan.

Studi pendahuluan berupa wawancara dengan guru dan peserta didik di kelas IV SDN Cipinang Melayu 01 pada tanggal 19 Februari 2020 menunjukkan bahwa media yang digunakan oleh guru untuk menunjang proses pembelajaran hanya menggunakan proyektor dan buku siswa, sehingga tidak jarang membuat guru kesulitan dalam mentransfer materi pelajaran kepada peserta didik dikarenakan penggunaan media proyektor akan efektif bila memenuhi persyaratan tertentu dan kurangnya variasi penggunaan media dalam pembelajaran membuat peserta didik tidak termotivasi untuk belajar. Selain itu, dalam proses pembelajaran guru masih kurang menerapkan pembelajaran yang dapat mengembangkan sikap peserta didik, terutama sikap toleransi yang sangat berkaitan dengan materi tema indahny keragaman di negeriku. Guru cenderung hanya mengaktifkan pengetahuan peserta didik saja, sehingga melupakan penanaman sikap yang harus didapatkan oleh peserta didik setelah pembelajaran selesai. Hal ini terbukti dari perkataan-perkataan rasis yang sering dikemukakan oleh peserta didik ketika sebelum proses pembelajaran dimulai dan sesudah

proses pembelajaran dimulai, seperti sebutan “Jalem” jawa lemot kepada teman-temannya yang berasal dari suku jawa yang memiliki kebiasaan lama jika makan dan berjalan. Sebutan-sebutan rasis ini yang membuktikan bahwa kurangnya sikap toleransi yang erat hubungannya dalam materi indahny keragaman di negeriku pada diri peserta didik kelas IV SDN Cipinang Melayu 01.

Wawancara dengan peserta didik kelas IV pada tanggal 19 Februari dan 2 Maret 2020 SDN Cipinang Melayu 01, mereka menjawab kurang tertarik dengan pembelajaran PPKn karena menurut mereka, pelajaran PPKn merupakan pelajaran hapalan, teks bacaan yang terlalu panjang dan soal-soal yang memerlukan jawaban yang menalar mengenai sikap, sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dan bosan dengan pembelajaran PPKn.

Menyikapi kenyataan tersebut, dapat dipahami bahwa hal itu terjadi karena tidak ada variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran PPKn yang disebabkan oleh ketersediaan media pembelajaran dan guru kurang dapat memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajarannya. Sedangkan peserta didik kelas IV masih pada tahap senang bermain sambil belajar serta terlibat langsung dalam pembelajaran dan juga mempunyai ketertarikan terhadap gambar-gambar dan warna-warna.

Menurut Piaget, anak dengan kisaran umur 7-11 tahun termasuk kedalam fase operasional konkret, yaitu mampu menyelesaikan masalah-masalah konkret.⁶ Berdasarkan kisaran umur tersebut, maka anak usia sekolah dasar masuk ke tahap operasional konkret. Pada masa ini, anak-anak masih belum bisa menyelesaikan masalah yang bersifat abstrak dan mengalami kesulitan untuk mengubah informasi abstrak yang didapatnya menjadi suatu konsep.

Dalam mengatasi masalah tersebut, perlu dilakukan perbaikan dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satunya adalah multimedia *powerpoint* berbasis *ISpring*. Multimedia *powerpoint* berbasis *ISpring* ini digunakan dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SD tema IndahNya Keragaman di Negeriku karena selama ini guru hanya menggunakan teks bacaan yang ada di buku peserta didik mengenai materi PPKn, media pembelajaran yang dominan digunakan hanya media Proyektor dan menari sehingga peserta didik tidak terlalu antusias dalam membaca atau mempelajari PPKn. Selain itu, multimedia *powerpoint* berbasis *ISpring* belum terlalu dimanfaatkan dalam dunia pendidikan khususnya di sekolah dasar Cipinang Melayu 01. Multimedia *powerpoint* berbasis *ISpring* diharapkan dapat menjadi media

⁶ Penney Upton, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2012), h. 24.

pembelajaran yang menyenangkan, serta dapat membuat pelajaran lebih bermakna dalam pembelajaran PPKn.

PowerPoint adalah salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.⁷ Dipilihnya *PowerPoint* sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang sederhana, mudah diakses dan didapatkan sehingga siapapun dapat membuat presentasi sesuai dengan kebutuhan. *PowerPoint* dapat dikembangkan untuk membuat multimedia dengan didukung oleh fitur-fitur canggih dan menarik yang ada di dalamnya dengan bantuan *ISpring Suite 8*. *Ispring Suite 8* merupakan salah satu tool yang mengubah file presentasi yang kompatibel dengan *powerpoint* untuk dijadikan dalam bentuk flash.

Peneliti akan melakukan suatu pengembangan produk berupa Multimedia *PowerPoint* berbasis *Ispring* pada Pembelajaran PPKn Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Di Kelas IV SD yang dijadikan sebagai alat bantu belajar dengan tujuan dapat menunjang kegiatan belajar mengajar khususnya pada muatan PPKn di SD, agar guru dan peserta didik tidak hanya menggunakan buku teks sebagai sumber belajar, membantu peserta didik menjadi lebih termotivasi, semangat, meningkatkan minat belajar

⁷ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), h. 6.

peserta didik, peserta didik lebih mudah dalam memahami materi pembelajaran serta memberi kesan yang berbeda dalam pembelajaran sehingga menjadikan pembelajaran lebih bermakna.

B. Fokus Masalah

Fokus pengembangan dalam penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran Multimedia *PowerPoint* Berbasis *Ispring* yang tepat sasaran dan layak digunakan serta dapat membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran PPKn SD Tema Indahya Keragaman di Negeriku di Kelas IV Sekolah Dasar .

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada Pengembangan Multimedia *PowerPoint* Berbasis *Ispring* pada pembelajaran PPKn tema Indahya Keragaman di Negeriku yang berpedoman sesuai dengan kurikulum 2013 dan kompetensi dasar yang berlaku.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana cara mengembangkan Multimedia *PowerPoint* Berbasis *Ispring* Sebagai Media Pembelajaran PPKn tema Indahya Keragaman di Negeriku di Kelas IV SD?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini secara teoritis dan praktis akan dipaparkan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna dalam bidang pendidikan untuk mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan terutama pada pembelajaran PPKn.
- b. Penelitian ini menghasilkan suatu media pembelajaran berupa Multimedia *PowerPoint* Berbasis *Ispring* berbentuk flash untuk kelas IV SD.
- c. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai media dalam pembelajaran PPKn dengan Tema Indahya Keragaman di Negeriku yang lebih variatif sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar serta dapat menguasai pembelajaran dengan baik. Multimedia *PowerPoint* Berbasis *Ispring* ini diharapkan dapat mempermudah Guru dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran dan dapat memperjelas materi

yang diaplikasikannya, serta dapat menginspirasi guru untuk berinovasi mengembangkan suatu media pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Produk ini diharapkan dapat digunakan oleh peserta didik agar mudah memahami materi pembelajaran PPKn, meningkatkan motivasi belajar, membuat peserta didik antusias dalam mempelajari materi PPKn serta dapat menguasai pembelajaran dengan baik sehingga dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik melalui apa yang didapatkan dalam multimedia *powerpoint* berbasis *ispring* tersebut.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan media ini dapat menjadi referensi sebagai salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru-guru di sekolah dalam pembelajaran PPKn di kelas IV SD.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan media pembelajaran, serta dapat memberikan referensi

dalam mengembangkan media-media pembelajaran lainnya yang lebih inovatif.

