

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tantangan pendidikan saat ini adalah bahwa setiap lembaga pendidikan harus melengkapi alumni mereka dengan kompetensi abad ke-21. Kemampuan yang terdapat pada abad ke-21 terdiri dari pemikiran kritis dan pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, komunikasi, dan kolaborasi.¹ Untuk menunjang pengembangan kemampuan ini perlu dirancang alat pembelajaran berbasis kemampuan abad ke-21, salah satunya yaitu mengharuskan siswa untuk dapat memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), kreatif dan berpikir kritis dalam menyelesaikan masalah. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran tidak cukup hanya untuk meningkatkan pengetahuan, namun berpikir kritis, kreatif, berkarakter kuat (bertanggung jawab, sosial, toleran, produktif, adaptif) dan kemampuan memanfaatkan TIK. Kemampuan memanfaatkan TIK berkaitan erat dengan sumber belajar yang digunakan oleh siswa.²

¹ I Wayan Redhana, "Mengembangkan Keterampilan Abad ke-21 dalam Pembelajaran Kimia", *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*. Vol.13, 2019, h.2239.

² Ade Suryanda, Ernawati, Akbar Maulana, "Pengembangan Modul Multimedia Mobile Learning Dengan Android Studio 4.1 Materi Keanekaragaman Hayati Bagi Siswa SMA Kelas X", *Jurnal Pendidikan Biologi*. Vol.9, 2016, h.55.

Ada empat hal yang harus dimiliki oleh generasi abad 21, yaitu: *ways of thinking, ways of working, tools for working and skills for living in the world*.³

Bagaimana seorang guru harus mendesain pembelajaran yang akan menghantarkan siswa memenuhi kebutuhan abad 21. Berikut kemampuan abad 21 yang harus dimiliki siswa, Pertama: *Ways of thinking*, cara berpikir yaitu beberapa kemampuan berpikir yang harus dikuasai siswa untuk menghadapi dunia abad 21. Kemampuan berpikir tersebut diantaranya: kreatif, berfikir kritis, pemecahan masalah, pengambilan keputusan dan pembelajar. Kedua: *Ways of working*, kemampuan bagaimana mereka harus bekerja dengan dunia yang global dan dunia digital. Beberapa kemampuan yang harus dikuasai siswa adalah *communication and collaboration*. Generasi abad 21 harus mampu berkomunikasi dengan baik, dengan menggunakan berbagai metode dan strategi komunikasi. Juga harus mampu berkolaborasi dan bekerja sama dengan individu maupun komunitas dan jaringan sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas.

Media Pembelajaran mempunyai manfaat yang besar dalam mempermudah siswa mempelajari serta memahami materi pembelajaran. Media pembelajaran sangat menarik perhatian siswa, terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar menggunakan Media Teknologi. Dengan digunakannya media pembelajaran di sekolah dasar, materi pembelajaran

³ M Binkley, *Defining twenty-first century skills* (P. Griffin, B. McGaw, & E. Care (Eds). *Assesment and Teaching of 21 st Century Skill*, 2012) h.17.

yang abstrak dan sulit dipahami akan menjadi lebih jelas maknanya sehingga siswa mudah memahami materi pembelajaran. Salah satu materi yang abstrak di Sekolah Dasar seperti materi yang memuat tentang Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dan juga berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu walikelas 4B di SDN Utan kayu Selatan 05 kepada wali kelas 4B yaitu bu Liana bahwa pembelajaran PPKn sangat memerlukan media pembelajaran, agar belajar PPKn khususnya untuk pembelajaran Tema 6 Cita-citaku menjadi pembelajaran yang *meaningfull learning*.⁴

Pembelajaran yang baik melibatkan siswa dan guru dengan menggunakan berbagai media belajar baik dalam situasi kelas maupun di luar kelas. Studi yang dilakukan *British Audio Visual Association* mengemukakan bahwa belajar dengan mengalami sendiri melalui media tingkat pengendapannya bisa mencapai 80%.⁵ Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan peralatan yang membawa pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Jenis-jenis media pembelajaran sangat beragam dan mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing, maka diharapkan guru dapat memilih media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Selain dalam memilih media pembelajaran, guru juga harus dapat memperlihatkan

⁴ Wawancara dengan Liana Dewi Asmawati, tanggal 14 Juli 2020 via Whatsap.

⁵ I Ketut Suda, "Pentingnya Media dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Siswa di Sekolah Dasar". *Jurnal Penelitian Universitas Hindu Indonesia*. Vol.6, 2016, h.4.

penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran yang tidak digunakan secara maksimal juga akan mempengaruhi hasil belajar siswa.

Apa yang diharapkan secara ideal dalam uraian di atas jika dilihat dari realita dilapangan sangat berbanding terbalik dari yang diharapkan. Berdasarkan analisis kebutuhan dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai hal yang dibutuhkan oleh siswa pada saat proses pembelajaran. Selain itu, peneliti juga mendapatkan informasi mengenai keadaan guru dan hal yang guru butuhkan saat mengajar di kelas yaitu media pembelajaran untuk mendukung guru dalam menyampaikan materi khususnya tema 6 Cita-citaku ,dimana secara garis besar ada macam-macam cita-cita yang dapat siswa ketahui dan itu butuh gambaran lebih menarik dan informatif. Media ini diharapkan akan membantu guru dan hal yang guru butuhkan saat mengajar di kelas. Informasi ini akan membantu peneliti untuk mengembangkan media sesuai dengan kebutuhan siswa dan juga guru.

Kemampuan berpikir anak usia dasar (7-11 tahun) berada pada level berfikir konkret (nyata) bukan bersifat khayalan atau sesuatu yang abstrak.⁶ Artinya dalam kegiatan belajar , siswa SD membutuhkan contoh yang konkret atau nyata. Pembelajaran PPKn ,lebih dominan kata-kata dibanding gambar sehingga siswa lebih sulit untuk memahami materi pembelajaran PPKn. Kata-

⁶ Dian Andesta Bujuri, "Analisis Perkembangan Kognitif Anak Usia Dasar dan Implikasinya dalam Kegiatan Belajar Mengajar", *Jurnal Penelitian Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*, Vol.IX, 2018, h.39.

kata merupakan hal yang abstrak untuk siswa SD, sehingga diperlukan media pembelajaran yang memuat multimedia interaktif *powerpoint* berbasis *ispring* dan mengikuti trend dimasa sekarang dengan memanfaatkan TIK.

Memanfaatkan media secara baik, seorang guru bukan lagi menjadi satu-satunya sumber belajar bagi siswa. Seorang guru tidak perlu menjelaskan seluruh materi pelajaran, karena bisa berbagi dengan media. Dengan demikian, guru akan lebih banyak memiliki waktu untuk memberi perhatian kepada aspek-aspek edukatif lainnya, seperti membantu kesulitan belajar siswa, pembentukan kepribadian, memotivasi belajar dll. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik.⁷ Maka dari itu kurangnya perhatian terhadap pembelajaran PPKn dapat diatasi dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik untuk menumbuhkan minat dan perhatian siswa terhadap pembelajaran PPKn.

Perkembangan TIK begitu pesat sehingga terciptanya inovasi-inovasi baru dalam segala bidang. Termasuk multimedia interaktif *powerpoint* berbasis *ispring* dalam bidang pendidikan. Multimedia interaktif *powerpoint* berbasis *ispring* merupakan suatu inovasi yang dapat di gunakan dalam proses pembelajaran, tidak hanya penyampaian materi pembelajaran namun juga

⁷ Sukiman, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Pedagogia, 2012), h.41.

mampu menampilkan objek-objek yang tidak bisa di tampilkan secara fisik, memberikan materi pembelajaran dengan membaca dan mendengarkan secara mudah, menggabungkan semua unsur seperti teks, gambar, suara, tabel, grafik, serta animasi menjadi satu kesatuan dalam penyajiannya.

Kelebihan multimedia interaktif *powerpoint* berbasis *ispring* yang peneliti ingin kembangkan yaitu materi mencakup satu tema yaitu tema 6 Cita-citaku, dimana didalam multimedia interaktif *powerpoint* berbasis *ispring* terdapat kompetensi, materi, quiz, video, games, dan tentang media nya yang mendukung untuk siswa belajar tema Cita-citaku pada pembelajaran PPKn yang diharapkan dapat membantu siswa lebih memahami materi PPKn, pembelajaran menjadi lebih beda dari biasanya, menyenangkan dan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas dan menanggapi permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa multimedia audiovisual interaktif *powerpoint* berbasis *ispring* interaktif dalam memahami materi pembelajaran PPKn tema cita-citaku sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa, Oleh karena itu peneliti mengambil judul “Pengembangan Multimedia Interaktif *Powerpoint* Berbasis *Ispring* Pada pembelajaran Ppkn Tema Cita-citaku di Kelas IV Sekolah Dasar” dengan kebaharuan *powerpoint* interaktif.

B. Fokus Masalah

Fokus masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan multimedia interaktif *powerpoint* berbasis *ispring* Pada pembelajaran Ppkn Tema Cita-citaku di Kelas IV Sekolah Dasar dan apakah pengembangan multimedia interaktif *powerpoint* berbasis *ispring* dapat memberikan pembelajaran pada siswa serta dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran PPKn mengenai Tema Cita-citaku.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada mengembangkan multimedia interaktif *powerpoint* berbasis *ispring* Pada pembelajaran Ppkn Tema Cita-citaku di Kelas IV Sekolah Dasar sesuai dengan Kurikulum 2013 dan Kompetensi Dasar yang berlaku di kelas IV SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan multimedia interaktif *powerpoint* berbasis *ispring* pada pembelajaran PPKn tema cita-citaku di kelas IV sekolah dasar, dan bagaimana kelayakan atau praktikalitas dari multimedia interaktif *powerpoint* berbasis *ispring* pada pembelajaran PPKn tema cita-citaku di kelas IV sekolah dasar.

E. Kegunaan Hasil Penelitian

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

1. Secara Teoritis

Penelitian ini memberikan sumbangsih teori multimedia interaktif *powerpoint* berbasis *ispring* dan produk hasil pengembangan berupa multimedia interaktif *powerpoint* berbasis *ispring* pada pembelajaran PPKn kelas IV Sekolah Dasar.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Media ini diharapkan dapat membantu dalam mengajarkan materi pembelajaran PPKn di Sekolah Dasar serta membantu guru dalam memberikan contoh konkret kepada siswa kelas IV dan juga dapat memotivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik

b. Bagi Siswa

Media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami pembelajaran PPKn mengenai Tema Cita-citaku serta dapat menambah semangat dan motivasi siswa dalam mempelajari PPKn dan juga dapat menarik perhatian serta mengundang rasa antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran PPKn sehingga siswa akan memperoleh pembelajaran yang lebih bermakna.

c. 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.

