

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sudah menjadi kebutuhan primer untuk masyarakat di era globalisasi seperti saat ini. Untuk memenuhi kebutuhan tersebut pemerintah telah membuat program wajib belajar sebagai bentuk dukungan pemerintah terhadap pendidikan di Indonesia. Pada hakikatnya setiap warga negara berhak memperoleh pendidikan pendidikan sebagaimana amanat UUD 1945 pasal 31. Masyarakat dapat memaksimalkan potensi yang dimilikinya untuk menjadi pribadi yang cerdas, kreatif, berkarakter serta bertanggung jawab melalui pendidikan yang baik. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹

¹ *Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003*. p. 5.
<https://jdih.kemenkeu.go.id/fullText/2003/20TAHUN2003UU.htm>. Diunduh 28 Desember 2019.

Pendidikan di Indonesia semakin berkembang seiring berjalannya waktu. Terlebih di abad ke-21 ini, Indonesia telah memasuki industri 4.0. Teknologi informasi dan komunikasi berkembang dengan sangat pesat sehingga mempengaruhi aktivitas masyarakat termasuk aktivitas pembelajaran. Tantangan yang dihadapi oleh dunia pendidikan pun semakin berat. Siswa tidak hanya cukup dibekali dengan ilmu pengetahuan di sekolah, tetapi mereka juga harus dibekali dengan kemampuan untuk menghadapi abad ke-21 yaitu *critical thinking*, communication, collaboration, creativity dan kemampuan untuk menguasai teknologi.² Kemampuan tersebut membantu siswa untuk beradaptasi dengan lingkungan yang baru, menyelesaikan masalah dengan tepat, membentuk *teamwork* yang baik, dan juga melatih siswa menjadi lebih produktif dan kreatif.

Aplikasi dan adaptasi teknologi dalam proses pembelajaran menjadi sebuah keharusan dalam menghadapi perubahan di era globalisasi ini karena perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah memberikan dampak terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran.³ Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran perlu dilakukan pada dunia pendidikan. Guru harus mulai melibatkan penggunaan teknologi dalam

² R. Arifin Nugroho, *Higher Order Thinking Skills* (Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2019), p. 5-6.

³ Darwin Effendi, dan Achmad Wahidy, "Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21", *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2019, p. 127.

kegiatan pembelajaran. Penggunaan teknologi yang tepat dapat memudahkan proses pembelajaran dan memberikan pengalaman yang baru bagi siswa.

Adaptasi penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran salah satunya dipengaruhi oleh perkembangan zaman pada saat mereka lahir. Mereka terlahir pada fase teknologi informasi dan komunikasi sedang berkembang dengan pesat. Sejak usia dini pun mereka sudah mengenal teknologi tersebut melalui orang tua mereka. Siswa yang lahir pada masa ini sering disebut oleh generasi Z. Mereka lahir antara tahun 1998 hingga tahun 2008.⁴ Ciri-ciri karakteristik generasi Z ialah dekat dengan teknologi, lebih cerdas, fleksibel, lebih toleransi dengan perbedaan budaya, memiliki pemikiran yang luas, dan menyukai segala sesuatu yang instan atau cepat.⁵ Perkembangan teknologi yang pesat mempengaruhi karakteristik yang dimiliki oleh siswa pada generasi Z. Karakteristik mereka sedikit berbeda dengan generasi sebelumnya. Perubahan karakteristik ini patut dipahami oleh guru, karena untuk mendidik generasi Z memerlukan perlakuan yang khusus.

Untuk mengimbangi perubahan yang terjadi pada karakter siswa generasi Z dan juga perkembangan teknologi yang semakin cepat, maka kreativitas guru sangat diperlukan dalam membuat sebuah inovasi pembelajaran. Inovasi dilakukan agar proses pembelajaran tidak tertinggal

⁴ Don Tapscott, *Grown Up Digital* (Jakarta: PT Gramedia, 2013), p. 24.

⁵ Ranny Rastati, "Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z di Jakarta", *Jurnal Teknologi Pendidikan*. Vol. 6, 2018, p. 63.

perkembangan zaman, disaat teknologi berubah dengan cepat. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran multimedia. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Mila dan Rizki, multimedia yang dibuat interaktif dapat meningkatkan minat belajar siswa karena memberikan pengalaman bermakna melalui tampilan dan permainan (game).⁶ Siswa menjadi bersemangat dalam belajar dengan multimedia yang interaktif karena tampilannya yang memadukan teks, gambar, video, suara, dan animasi dapat menjadi sumber belajar bagi siswa. Hal tersebut dapat mendukung pembelajaran dan menarik perhatian siswa.

Namun dalam praktiknya masih terdapat beberapa keterbatasan dalam penggunaan media pembelajaran multimedia di sekolah dasar. Aka menyebutkan kendala tersebut antara lain pengembangan *software* perangkat pembelajaran berbasis TIK masih relatif mahal dan diperlukannya pengetahuan dan keterampilan yang khusus dalam mengembangkan bahan ajar pembelajaran berbasis TIK.⁷ Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut saat ini sudah banyak peneliti yang mulai mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan.

⁶ Mila C. Paseleng, dan Rizki Arfiyani, "Pengimplementasian Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar", *Scholaria*, Vol. 5 No. 2, 2015, p. 147.

⁷ Kukuh Andri Aka, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar", *ELSE (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar*. Vol. 1 No. 2a, 2017, p. 35.

Berdasarkan hasil pencarian jurnal pada *google scholar*, media pembelajaran multimedia sudah beberapa kali digunakan pada penelitian pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga sekolah menengah. Pengembangan media pembelajaran multimedia dilakukan dengan menggunakan *adobe flash*, *macro flash* ataupun *PowerPoint*. Seperti penelitian yang dilakukan oleh K. S. Diputra yang berjudul “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dengan menggunakan *adobe flash cs6* pada pembelajaran tematik di kelas IV berdasarkan kurikulum 2013.⁸ Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Santi Ratna Dewi dan Haryanto Haryanto dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan pada Bilangan Bulat untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Penelitian tersebut mengembangkan media pembelajaran berupa multimedia interaktif dengan menggunakan Adobe Flash Professional CS6 pada materi bilangan bulat di kelas IV.⁹ Hanya saja untuk pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis *PowerPoint* pada pembelajaran PPKn masih terbatas.

⁸ K. S. Diputra, “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Tematik Integratif untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *Jurnal Pendidikan Indonesia*, Vol. 5 No. 2, 2016, p. 128.

⁹ Santi Ratna Dewi, dan Haryanto Haryanto, “Pengembangan Multimedia Interaktif Penjumlahan pada Bilangan Bulat untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”, *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, Vol. 9 No. 1, 2019, p. 13-14.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dipelajari selama 6 tahun pada jenjang sekolah dasar. Pemerintah telah merancang muatan pembelajaran PPKn sebagai perangkat untuk mengembangkan wawasan dan membentuk perilaku siswa menjadi warga negara yang baik dengan menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila. Mata pelajaran PPKn ini, dapat dijadikan sebagai langkah untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Hal ini selaras dengan tujuan utama dari PPKn yaitu menumbuhkan wawasan dan kesadaran siswa dalam kehidupan bernegara, serta membentuk sikap dan perilaku cinta tanah air yang bersendikan kebudayaan dan filsafat Pancasila.¹⁰ Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan wajib diberikan kepada siswa sekolah dasar dan juga diterapkan didalam kehidupan sehari-hari. Hal ini bertujuan untuk membentuk warga negara Indonesia yang baik (good citizen) dengan berlandaskan Pancasila dari sedini mungkin.

Namun disisi lain masih terdapat beberapa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran PKN seperti sering dipandang sebelah mata, diremehkan, terkesan kurang menarik bahkan dirasa membosankan karena hanya begitu-begitu saja.¹¹ Sebab, keberhasilan dalam proses pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan tidak hanya ditentukan oleh kemampuan guru dalam mengembangkan kompetensi dan penyampaian

¹⁰ Ani Sri Rahayu, *Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn)* (Jakarta: Bumi Aksara, 2017), pp. 3-4.

¹¹ Yosaphat Haris Nusarastriya, "Permasalahan dan Tantangan Guru Pkn Menghadapi Perubahan Kurikulum (2013)", *Satya Widya*. Vol. 29 No. 1, 2013, pp. 25-26.

materi, tetapi juga ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran yang tepat.¹² Penggunaan media pembelajaran multimedia dianggap cocok sebagai media pembelajaran PKn karena terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar PKn sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia.¹³ Oleh karena itu diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran PPKn untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut baik dari segi materi, proses pembelajaran, proses pengemasan, maupun media pembelajaran. Salah satunya dengan menggunakan multimedia sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengembangan multimedia PowerPoint berbasis iSpring pada pembelajaran PPKn tema selalu berhemat energi di kelas IV sekolah dasar. Peneliti ingin mengaplikasikan media pembelajaran multimedia dalam kegiatan pembelajaran PPKn di kelas IV sebagai inovasi dalam media pembelajaran dan mengenalkan kepada siswa proses pembelajaran yang dapat dilakukan kapanpun dan dimana pun. Peneliti menggunakan PowerPoint karena penggunanya sudah cukup banyak, mudah untuk digunakan, dan biaya yang digunakan ekonomis. Materi pembelajaran pada multimedia ini dibuat

¹² Ihsan, "Kecenderungan Global dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Sekolah", *Jurnal Pancasila dan Kewarganegaraan*. Vol. 2 No. 2, 2017, p. 53.

¹³ Farida Hasan Rahmaibu, Farid Ahmadi, Fitria Dwi Prasetyaningsih, "Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Adobe Flash untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pkn", *Jurnal Kreatif*, 2017, p. 9.

sem menarik mungkin, tetapi tetap disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa. Materi tidak hanya disampaikan secara visual tetapi juga secara audio dalam bentuk tulisan, suara, gambar maupun video.

Media pembelajaran multimedia ini tidak hanya dapat digunakan di sekolah tetapi juga dapat digunakan untuk Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Selama pandemi covid-19 pemerintah mengambil kebijakan untuk melakukan segala kegiatan dari rumah, termasuk kegiatan belajar. Kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dipilih oleh pemerintah sebagai solusi dari dampak pandemi covid-19 terhadap bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi sangat membantu selama proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ketika pandemi virus *corona covid-19* sehingga seluruh aktivitas belajar mengajar dapat berjalan dengan baik.¹⁴ Diharapkan dengan menggunakan TIK sebagai media belajar dapat merangsang pikiran, minat, perasaan, dan perhatian siswa sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan baik.¹⁵

B. Fokus Masalah

Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan multimedia *PowerPoint* berbasis *iSpring* pada pembelajaran

¹⁴ Ni Komang Suni Astini, "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran Tingkat Sekolah Dasar pada Masa Pandemi Covid-19", *Lampuhyang*, Vol. 11 No.2, 2020, p. 24.

¹⁵ Suci Zakiah Dewi dan Irfan Hilman, "Penggunaan TIK Sebagai Sumber dan Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Dasar", *Indonesian Journal of Primary Education*, Vol. 2 No.2, 2018, p. 52.

PPKn tema selalu berhemat energi di kelas IV sekolah dasar dan apakah pengembangan media pembelajaran multimedia *PowerPoint* berbasis *iSpring* ini dapat memberikan pengalaman belajar yang baru pada siswa serta dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran mengenai hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari.

C. Pembatasan Masalah

Permasalahan pada penelitian ini dibatasi pada pengembangan multimedia *PowerPoint* berbasis *iSpring* pada pembelajaran PPKn tema selalu berhemat energi di kelas IV sekolah dasar sesuai dengan kurikulum 2013 dan kompetensi dasar yang berlaku di kelas IV SD.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan multimedia *PowerPoint* berbasis *iSpring* pada pembelajaran PPKn tema selalu berhemat energi di kelas IV sekolah dasar?
2. Apakah multimedia *PowerPoint* berbasis *iSpring* pada pembelajaran PPKn tema selalu berhemat energi layak untuk digunakan oleh siswa kelas IV sekolah dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan penelitian ini secara praktis dan teoretis akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Secara Teoritis

Penelitian ini memberikan sumbangsih teori multimedia dan produk hasil pengembangan berupa multimedia *PowerPoint* berbasis *iSpring* pada pembelajaran PPKn kelas IV sekolah dasar serta mampu memberikan solusi dalam mengatasi permasalahan pembelajaran.

2. Secara Praktis

a) Bagi siswa

Multimedia ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi PPKn mengenai hak dan kewajiban sebagai warga masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Media ini diharapkan juga dapat menambah semangat dan motivasi siswa dalam mempelajari materi PPKn serta dapat menarik perhatian siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

b) Bagi guru

Media ini diharapkan dapat menjadi perantara guru dalam menyampaikan materi pembelajaran materi PPKn di kelas IV sekolah dasar dan memotivasi guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Sehingga guru dapat berperan

sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan terbentuk suatu proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan.

c) Bagi peneliti selanjutnya

Multimedia ini diharapkan dapat menjadi referensi atau rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran pada materi PPKn di kelas IV sekolah dasar.

