

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu fondasi dalam kemajuan suatu bangsa, semakin baik kualitas pendidikan yang diselenggarakan oleh suatu bangsa, maka akan diikuti dengan semakin baiknya kualitas bangsa tersebut. Di Indonesia pendidikan sangat diutamakan karena pendidikan memiliki peranan yang sangat penting terhadap terwujudnya peradaban bangsa yang bermartabat. Begitu pentingnya pendidikan, sehingga tujuan pendidikan telah diatur dengan jelas dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional, yakni Nomor 20 tahun 2003 pasal 3:

“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”.<sup>1</sup>

Berbagai upaya telah ditempuh untuk mampu mengubah kualitas pendidikan menjadi lebih baik. Peningkatan anggaran negara untuk bidang pendidikan, pembaruan kurikulum, peningkatan profesionalisme guru (sertifikasi), dan berbagai kegiatan pelatihan menjadi usaha nyata pemerintah

---

<sup>1</sup> Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 tentang *Sistem Pendidikan Nasional*, h. 5.

yang selalu dilakukan dari tahun ke tahun. Namun hal tersebut belum mampu menyelesaikan permasalahan besar dunia pendidikan di Indonesia.

Dunia sedang mengalami pandemi *Coronavirus Disease* atau biasa disebut *COVID-19*. Pandemi *COVID-19* mulai masuk di Indonesia pada awal bulan Maret tahun 2020. Seperti yang diketahui bahwa virus *COVID-19* ini sangat mudah menyebar sehingga muncul kebijakan untuk pembatasan jarak diantara masyarakat atau yang disebut *social distancing*, *physical distancing*, hingga pembatasan sosial berskala besar (PSBB). Berdasarkan hal demikian, hampir seluruh bidang kehidupan masyarakat di Indonesia mengalami perubahan dan harus melakukan tindakan dan upaya untuk memutus penyebaran virus dan mengembalikan keadaan Indonesia. Ditengah pandemi ini, juga muncul kebijakan baru yaitu *new normal*. Dengan adanya *new normal* ini maka pemerintah mengatur dan mengeluarkan kebijakan dalam bidang ekonomi, hukum, kesehatan, sosial, dan tidak terlepas juga bidang pendidikan.

Berdasarkan kebijakan yang dikeluarkan oleh Kemendikbud mengenai pembelajaran jarak jauh yang dilakukan untuk mencegah penyebaran virus *COVID-19*, pembelajaran jarak jauh sendiri dimaknai dengan kegiatan belajar mengajar tanpa adanya tatap muka dan tanpa berada di tempat yang sama dengan menggunakan media pembelajaran digital. Untuk keadaan saat ini pembelajaran jarak jauh memang terbilang cukup efektif sebagai pengganti pembelajaran tatap muka. Pembelajaran jarak jauh ini juga menimbulkan

dampak yang cukup berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dari pembelajaran ini. Adapun dampak yang ditimbulkan antara lain adalah kurangnya pemahaman peserta didik akibat minimnya interaksi antara guru dengan peserta didik hal tersebut terjadi karena terbatasnya ruang saat proses pembelajaran.

Dalam hal ini, peranan guru sangatlah vital karena guru yang membimbing peserta didik melalui proses belajar mengajar. Oleh sebab itu, para guru harus mengembangkan upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dalam melaksanakan tugas serta tanggungjawabnya sebagai pengajar dan pendidik. Salah satu bentuk upaya yang dapat dilakukan guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan terlebih pada masa pandemi seperti ini ialah melalui penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Penggunaan media yang relevan dapat membantu mengoptimalkan proses belajar mengajar. Bagi guru, dengan adanya media pembelajaran akan terjadi pembaharuan saat proses belajar mengajar dan materi pembelajaran yang disampaikan kepada peserta didik akan sampai. Bagi peserta didik, media dapat menjadi daya tarik dan memusatkan perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, membuat peserta didik menjadi antusias, dan akan lebih jelas maknanya sehingga memungkinkan peserta didik menguasai hingga mencapai tujuan pembelajaran.

Dalam proses pembelajaran ada banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran diantaranya pendidik, peserta didik, lingkungan, metode serta media pembelajaran. Pada kenyataannya yang terjadi dalam pembelajaran tidak jarang terjadi proses pembelajaran berjalan namun berlangsung tidak efektif sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran. Maka dari itu dibutuhkan media pembelajaran sehingga peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Berkaitan dengan hal tersebut, media perlu dikembangkan berdasarkan relevansi, kompetensi dasar materi dan karakteristik peserta didik. Guru dapat berperan sebagai kreator yaitu menciptakan media dan memanfaatkan media yang tepat, efisien, dan menyenangkan bagi siswa. Namun perlu ditekankan bahwa siswalah yang seharusnya memanfaatkan media pembelajaran tersebut agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal.

Sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, yakni:

“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”.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Salinan Lampiran Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 65 tahun 2013 tentang *Standar Proses*, Jakarta: Depdiknas, h. 1.

Ilmu pengetahuan sosial (IPS) adalah salah satu cabang ilmu yang wajib dipelajari, karena merupakan ilmu yang sangat dekat dengan keseharian sehingga baik secara formal maupun informal kita akan tetap mempelajarinya. *Social Science Education Council (SSEC)* dan *National Council for Social Studies (NCSS)*, menyebut IPS sebagai “*Social Science Education*” dan “*Social Studies*”. Dengan kata lain, IPS mengikuti cara pandang yang bersifat terpadu dari sejumlah mata pelajaran seperti, geografi, ekonomi, ilmu politik, ilmu hukum, sejarah, antropologi, psikologi, sosiologi, dan sebagainya.<sup>3</sup>

Tujuan pengajaran IPS secara umum dikemukakan oleh Fenton adalah mempersiapkan anak didik menjadi warga negara yang baik, mengajar anak didik agar mempunyai kemampuan berpikir dan dapat melanjutkan kebudayaan bangsa.<sup>4</sup> Berdasarkan tujuan tersebut, maka sebagai seorang guru hendaklah merancang sesuatu yang memungkinkan siswa mampu belajar aktif dan memahami konsep IPS, menumbuhkan kesan bermakna dari pembelajaran yang sudah dilakukan menciptakan suasana pembelajaran yang menarik, sehingga materi pelajaran dapat diingat oleh siswa.

---

<sup>3</sup> Sriwinda Mana'a, Bonifasius Saneba, Anthonius Palimbong, 2015, “*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS Dengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Heads Together di Kelas IV SDN Lalong Kecamatan Tinangkung Utara Kabupaten Banggai Kepulauan*”, *Jurnal Kreatif Tadulako*, Vol. 3, No. 3, ISSN 2354-614X, h. 2. Diunduh pada 5 Oktober 2020.

<sup>4</sup> Toni Nasution dan Maulana Arafat Lubis, 2018, “*Konsep Dasar IPS*”, Yogyakarta: Samudra Biru, <https://doi.org/10.31227/osf.io/vf3nd> h. 9. Diunduh pada tanggal 8 Oktober 2020.

Untuk menentukan keberhasilan pembelajaran IPS dapat dilihat dari bagaimana guru dalam merancang perencanaan proses pembelajaran termasuk bagaimana cara guru memanfaatkan media pembelajaran yang ia tentukan dalam pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal serta proses pembelajaran tidak monoton dan membosankan.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan saat mata kuliah PKM (Praktik Keterampilan Mengajar) peneliti mengamati dan menemukan permasalahan diantaranya, guru masih menggunakan metode ceramah ketika mengajar daring menggunakan aplikasi *Zoom Meeting*, serta penyampaian materi bersumber dari buku tematik yang dikemas menjadi media pembelajaran menggunakan *PowerPoint* yang sangat sederhana dan tidak interaktif mengakibatkan peserta didik menjadi pasif saat mengikuti kegiatan pembelajaran.

Selain itu, hasil analisis kebutuhan melalui wawancara dengan guru wali kelas IV B pada hari Sabtu, 17 Oktober 2020 pukul 10.00 WIB menggunakan aplikasi *Zoom Meeting* membahas mengenai permasalahan-permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran di kelas IV B SDN Menteng 01 ditemukan beberapa permasalahan diantaranya terbatasnya penggunaan media pembelajaran, terlebih pelaksanaan pembelajaran saat ini dampak dari pandemi yaitu dilakukan secara daring. Sumber belajar hanya dari buku tematik dan buku penunjang (*ebook*) sehingga tidak jarang peserta didik

merasa pembelajaran kurang menarik sehingga mengakibatkan siswa bosan, sulit fokus, pasif, dan motivasi belajar siswa tidak optimal.

Peneliti juga melakukan analisis kebutuhan peserta didik kelas IV SD untuk pembelajaran IPS materi pengenalan tokoh pahlawan Nasional dan dapat disimpulkan bahwa dari lima orang peserta didik (peserta didik dipilih berdasarkan tingkat kemampuan yang berbeda-beda) menyatakan menyukai pembelajaran IPS, pada materi pengenalan tokoh pahlawan nasional peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi apabila dalam pembelajaran tidak ada permainan atau video pembelajaran. Selain itu, dalam proses pembelajarannya empat orang peserta didik tersebut juga mengaku bahwa guru menggunakan media dalam penyampaian materi dan satu orang menjawab guru menggunakan buku tematik lalu diberi penugasan. Hal tersebut yang membuat peserta didik merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran. Kelima peserta didik tersebut mengharapkan pembelajaran IPS yang menyenangkan dan dapat belajar menggunakan video atau sambil bermain sehingga proses pembelajaran lebih *meaningful*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, perlu adanya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik agar antusias dalam mengikuti proses pembelajaran menjadi efektif, efisien, dan dengan hasil yang baik. Oleh karena itu, upaya yang dapat dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengembangkan salah satu media dalam proses pembelajaran, yaitu media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* namun lebih

dikemas dengan memasukkan komponen media lainnya agar menarik peserta didik. Menurut peneliti, dengan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* seorang guru akan lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Khususnya pada materi pengenalan tokoh pahlawan nasional, karena dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* memungkinkan penyajian materi didalamnya menggunakan kombinasi warna, gambar, video, animasi, dan grafik sehingga dapat menarik peserta didik untuk belajar secara aktif dan diharapkan menumbuhkan semangat patriotisme peserta didik untuk belajar mengenal pahlawan nasional Indonesia.

*Microsoft PowerPoint* merupakan salah satu produk *Microsoft Corporation* dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan di dalamnya dengan kemudahan yang disediakan. Menurut Mangkulo, *Microsoft PowerPoint* dapat digunakan atau dimanfaatkan sebagai media penunjang dalam proses pembelajaran, dengan *PowerPoint* para pendidik dapat mendesain aplikasi yang dapat membantu para peserta didik untuk lebih mudah berinteraksi dengan materi pelajaran yang disampaikan.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> Ruhban Masykur, Lidia Ramadhani Aulia, lip Sugiharta, 2018, "*Microsoft Powerpoint pada Aplikasi Android dalam Peningkatan Pemahaman Konsep Matematis*", Jurnal Matematika dan Pembelajaran, Vol 6, No. 2, e-ISSN: 2581-172X, <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/Mapan/article/view/265-273> h. 266. Diunduh pada tanggal 8 Oktober 2020.



Alasan lain yang bisa dikedepankan adalah bahwa media berbasis *PowerPoint* memiliki kemampuan pengolahan teks, warna, gambar serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunanya. *Microsoft PowerPoint* juga menyediakan fasilitas *hyperlink* yang dapat membuat media pembelajaran menjadi lebih interaktif dan dapat digunakan untuk pembuatan soal latihan atau soal tes jika diperlukan.

Dengan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* penyampaian materi pembelajaran akan lebih mudah karena pada media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* guru dapat memasukkan komponen media yang disenangi peserta didik dapat berupa gambar, video, animasi bergerak dan lagu yang berkaitan dengan materi sehingga dapat menarik minat peserta didik untuk bersemangat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang dapat menghadirkan visualisasi dari materi pembelajaran akan sangat membantu. Tidak hanya guru dalam menyampaikan materi, tetapi juga peserta didik sebagai subjek pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Beberapa alasan tersebut memberikan sebuah harapan untuk tercapainya tujuan pembelajaran dan ketuntasan belajar pada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, dengan demikian peneliti tertarik untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* karena dirasa peneliti media tersebut cukup menarik dan perlu dikembangkan saat ini. Selain itu, juga karena guru di SDN Menteng 01 belum pernah

mengimplementasikan media tersebut sebagai media pembelajaran interaktif. Selain itu, peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* juga karena dalam pembuatan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif terbilang mudah, sehingga diharapkan dapat menjadi referensi untuk guru dalam memvariasikan penggunaan media pembelajaran. Dengan media pembelajaran tersebut diharapkan dapat memberikan dorongan dan motivasi dalam belajar melalui suasana belajar yang berbeda serta menarik sehingga meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik dalam proses pembelajaran IPS yang diformulasikan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *PowerPoint* pada Pembelajaran IPS Materi Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional untuk Kelas IV Sekolah Dasar”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang sudah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan pokok yang akan dijadikan bahan kajian dalam penelitian ini secara lebih lanjut, antara lain sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang bervariasi.
2. Minimnya sumber belajar yang digunakan dalam pembelajaran.

3. Kurangnya variasi metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa secara aktif.

### **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu diadakan pembatasan masalah agar penelitian lebih fokus dan mendalam dalam menjawab permasalahan yang ada. Penelitian memfokuskan kepada pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* pada pembelajaran IPS kelas IV sekolah dasar tema 5 (Pahlawanku), subtema 2 (Pahlawanku Kebanggaanku) dalam pembelajaran 1 dan 5 materi Pengenalan Tokoh Pahlawan Nasional.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, serta pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* pada pembelajaran IPS materi pengenalan tokoh pahlawan nasional untuk kelas IV sekolah dasar?

### E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan pengembangan dapat dirinci sebagai berikut:

1. Mengembangkan produk media pembelajaran interaktif *PowerPoint* pada pembelajaran IPS materi pengenalan tokoh pahlawan nasional untuk kelas IV sekolah dasar.



## **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dirancang guna menghasilkan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* yang mempermudah kegiatan pembelajaran IPS pada materi pengenalan tokoh pahlawan nasional untuk kelas IV sekolah dasar. Manfaat penelitian ini dapat berupa manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis merupakan manfaat yang dapat bersifat secara teori. Secara teoritis pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* dapat mengoptimalkan kualitas pembelajaran menjadi layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Dengan adanya penelitian mengenai produk media pembelajaran yang dihasilkan peneliti dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan khususnya di bidang penelitian pengembangan untuk pembelajaran IPS pada pembelajaran IPS materi pengenalan tokoh pahlawan nasional untuk kelas IV sekolah dasar.

### **2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis merupakan manfaat yang secara langsung dapat dirasakan dampaknya saat penelitian dilakukan. Manfaat praktis dari penelitian ini antara lain:

a. Bagi Peserta Didik

Bagi peserta didik dengan adanya hasil penelitian ini berupa produk media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* diharapkan dapat memberikan dorongan dan motivasi dalam belajar melalui suasana belajar yang berbeda dan menarik sehingga membuat siswa menjadi aktif, meningkatkan minat serta hasil belajar peserta didik. Bagi Guru Bagi guru penelitian ini bermanfaat untuk menambah referensi dalam penggunaan media pembelajaran *PowerPoint* saat melaksanakan proses belajar mengajar.

b. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, hasil penelitian bermanfaat untuk menambah wawasan tentang bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint*, serta sebagai syarat akhir untuk kelulusan menjadi sarjana S1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Jakarta.

c. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi terhadap penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif *PowerPoint* pada pembelajaran IPS materi pengenalan tokoh pahlawan nasional untuk kelas IV sekolah dasar.