

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan proses pembelajaran, pengetahuan, keterampilan serta kebiasaan seseorang yang diwariskan melalui bentuk pengajaran, pelatihan, atau penelitian. Selain itu pendidikan tidak hanya berlangsung dari proses bimbingan orang lain, tetapi juga sifatnya bisa terjadi secara langsung yang memberikan pengalaman dalam hal berpikir, bertindak, dan bersikap.

Pendidikan adalah keseluruhan situasi yang dialami dalam kehidupan yang mampu memberikan pengaruh untuk pertumbuhan bagi individu. Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar maupun terencana agar dapat mewujudkan proses dimana para peserta didik dapat aktif, menumbuhkan potensi yang ada dalam diri dan lainnya.¹ Oleh karena itu pendidikan merupakan hal yang paling dilihat dan melekat bagi setiap negara. Melalui pendidikan, setiap negara dapat membuktikan eksistensinya dilihat dari prestasi yang dimilikinya. Hal ini merupakan tujuan dari Pendidikan setiap negara agar dapat membawa perbaikan dan perubahan bagi negara tersebut.

Menurut Undang Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiklat) bab II pasal 3 yaitu :

¹ Muhammad Hasan, *Landasan Pendidikan*, (Jawa Tengah: CV Tahta Media Group, 2021), h. 37

“Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan pengetahuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”¹

Hal ini merupakan pengembangan dari Tujuan Nasional Pendidikan yang terdapat dalam pembukaan Undang - Undang dasar RI tahun 1945 *alinea* 4. Dengan tujuan nasional yang dijabarkan tersebut, oleh karena itu sistem pendidikan di Indonesia harus disajikan dengan sistematis sehingga bisa dijadikan sarana bagi peserta didik secara berkelanjutan dalam mengembangkan potensi diri dan pengetahuannya demi meningkatkan perkembangan teknologi dan informasi yang dihadapi di masa kini maupun mendatang. Untuk tercapainya tujuan dari pendidikan maka pemerintah dan pendidik harus memberikan perhatian dan konsentrasi penuh pada pendidikan agar terus mengembangkan pengetahuan dan meningkatkan kualitasnya.

Berdasarkan tujuan Pendidikan yang mengharuskan setiap peserta didik untuk terus mengembangkan potensi diri dan keterampilannya baik melalui ilmu pengetahuan maupun hal lainnya. Maka seringkali terjadi permasalahan disetiap sistem pendidikannya baik disebabkan dari pemerintah dan tenaga pendidik maupun dari peserta didik itupun sendiri. Permasalahan

¹ Undang-Undang No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)

pendidikan yang seringkali terjadi di Indonesia saat ini seperti rendah kesempatan pemerataan pendidikan, mahal nya biaya pendidikan sehingga mayoritas masyarakat yang kurang mampu tidak dapat merasakan pendidikan, fasilitas pendidikan yang kurang memadai. Tantangan yang mengharuskan peserta didik untuk bisa belajar sendiri meliputi sikap, keterampilan (*critical thinking, problem solving, communication and creativity*), dan pengetahuan sehingga tenaga pendidik dituntut untuk dapat memberikan perbaikan berkelanjutan untuk mempermudah penyampaian materi pendidikan kepada peserta didik agar meningkatkan mutu pendidikan.

Pendidikan yang bermutu adalah harapan dari berbagai pihak, baik pemerintah, tenaga pengajar, orang tua maupun peserta didik itu sendiri. Salah satu bagian dari Pendidikan adalah Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Mata pelajaran IPS adalah satu mata pelajaran yang membahas tentang keilmuan dasar yang berhubungan dengan kepentingan - kepentingan sosial di kehidupan lingkungan masyarakat, yang lebih mementingkan pemahaman, hapalan dan bukan berpikir logis. Dengan demikian proses belajar mengajar dari berbagai aspek yang menyertai pembelajaran IPS dituntut untuk dapat memberikan pemahaman yang bermakna bagi peserta didik. Suatu pembelajaran yang bermakna tentu saja didukung oleh berbagai faktor salah satunya yaitu media pembelajaran agar peserta didik menjadi aktif belajar dan lebih semangat. Tenaga pendidik perlu menggunakan media pembelajaran

yang bervariasi, agar pembelajaran tidak membosankan bagi peserta didik. Proses pembelajaran yang menyenangkan dapat tercapai keberhasilan suatu pembelajaran karena ketika pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan, maka materi yang dipelajari akan mudah diterima dan dimengerti dengan baik oleh peserta didik.

Hasil penelitian terdahulu terkait media pembelajaran *power point* interaktif dilakukan oleh Novi Yulia Indriyanti dalam judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya pada Siswa Kelas VB SDN Karangayu 02 Kota Semarang” Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Power Point* yang dikembangkan ditentukan melalui tahapan validasi oleh ahli materi dengan persentase 89% dan media dengan persentase 79% dengan saran dan revisi dari ahli, serta hasil uji kelompok kecil dengan pencapaian pemahaman sebesar 0,5 termasuk pada kriteria sedang. Maka dapat disimpulkan media pembelajaran interaktif berbasis *power point* layak digunakan dan terdapat perbedaan hasil belajar IPS materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *Power Point*.²

² Novi Yulia Indriyanti, *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis PPT untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Materi Keragaman Suku Bangsa dan Budaya*, Skripsi (Semarang: FIP Universitas Negeri Semarang)”, h. 196

Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Rintis Rizkia Pangestika dan Galih Yansaputra dalam judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Budaya Lokal Purworejo Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa” Dapat disimpulkan bahwa produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo yang dikembangkan diperoleh presentase 82,50% dari ahli materi, 83,13% dari ahli media, dan 83,75% dari praktisi. Berdasarkan skor tersebut maka dapat dikatakan produk multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo yang dikembangkan valid dengan kriteria jika presentase > 72,50% (skor minimal) maka produk dikatakan valid. Aktivitas siswa pada uji terbatas diperoleh presentase 90% dengan kategori “sangat baik” dan di uji lapangan juga mendapatkan presentase 95% dengan kategori “sangat baik” dengan kriteria jika presentase 51% - 75% maka aktivitas baik dan jika > 75% maka aktivitas dikatakan sangat baik. Hal ini membuktikan bahwa melalui penerapan multimedia interaktif terintegrasi budaya lokal Purworejo dapat memunculkan aktivitas siswa sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Siswa juga menjadi memiliki rasa ingin tahu tentang budaya lokal Purworejo.³

Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada tanggal 6 Oktober 2020 dengan Wali Kelas V SDN Pondok Kelapa 05 Pagi bahwa guru mengajar masih dengan metode ceramah dan lebih memusatkan pembelajaran pada

³ Rintis Rizkia Pangestika, dkk, *Pengembangan Multimedia Interaktif Terintegrasi Budaya Lokal Purworejo Pada Subtema Keberagaman Budaya Bangsa*, Jurnal Cakrawala Pendas, Vol. 7 No. 1, 2021, h. 104

guru (*teacher centered*).⁴ Padahal seharusnya, pembelajaran pada masa kini khususnya di Kurikulum 2013, Peserta didik diberikan kesempatan untuk mengeksplor dan mempelajari sendiri pengetahuan yang dimilikinya, sehingga guru hanyalah sebagai fasilitator dalam pembelajaran itu sendiri. Di kelas V ini, pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa video dan *power point* (PPT) tetapi media *power point* yang digunakan masih berbasis biasa dan sederhana. *Power point* yang selama ini digunakan hanya menjadikan anak sebagai pendengar saja. Selain itu media *power point* yang dikembangkan hanya berisi tulisan dan gambar – gambar yang seadanya, sehingga masih kurang menarik untuk dipelajari kembali oleh peserta didik itu sendiri. Guru di kelas V mengakui bahwa diperlukannya pengembangan media yang digunakan untuk pengantar pelajaran dalam proses pembelajaran untuk mengeksplor ilmu pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya agar peserta didik tidak merasa bosan dalam proses belajar mengajar. Peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami pembelajaran IPS karena guru masih menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan media pembelajaran yang digunakan masih berupa media video *youtube* dan *power point* biasa yang isinya masih belum menjabarkan materi yang sedang dipelajari dan tampilannya masih penuh dengan teks. Seperti contohnya saat belajar mengenai materi Peristiwa Sekitar Proklamasi, guru menjelaskan isi materi

⁴ Hasil wawancara dengan wali kelas V SDN 05 Pondok Kelapa Pagi, (pada tanggal 6 Oktober 2020, pukul 11.00 wib)

manggunakan media *power point* yang berisikan tokoh-tokoh Kemerdekaan Indonesia dengan tampilan teks yang penuh sejarah tokoh tersebut tanpa diringkas. Terkait media pembelajaran yang digunakan selama ini, peserta didik pun mengakui cukup bagus tetapi masih kurang menarik minat belajar peserta didik sehingga peserta didik tidak bisa aktif dalam proses belajar mengajar. Akan lebih baik jika media yang digunakan lebih interaktif dan berisi animasi – animasi sehingga lebih menarik untuk dipelajari karena nantinya media pembelajaran ini tidak hanya digunakan pada saat proses belajar di sekolah akan tetapi juga dalam mengasah kemampuan siswa di rumah.

Peneliti menemukan beberapa fakta dalam kelas V pada proses belajar mengajar selama ini bahwa pengetahuan awal peserta didik di kelas ini cukup aktif dan juga beragam. Ada beberapa peserta didik yang cukup aktif dalam pengetahuannya namun ada juga sebagian peserta didik yang tidak terlalu aktif. Akan tetapi, rasa ingin tahu peserta didik di kelas ini cukup tinggi dibuktikan dengan banyaknya pertanyaan – pertanyaan yang diajukan peserta didik saat belajar karena materi yang disampaikan menggunakan media tersebut kurang dapat dipahami. Dengan rasa ingin tahu yang tinggi akan ilmu pengetahuan seperti peserta didik ini dibutuhkan media pembelajaran untuk mengembangkan dan meningkatkan rasa aktif ingin belajar, salah satunya melalui *power point* interaktif yang menarik perhatian dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan sebagai media sarana dalam proses belajar mengajar yang dapat menghidupkan atau mengaktifkan pikiran, perasaan, minat serta perhatian peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran.⁵ Media pembelajaran terbagi dalam beberapa macam yaitu media cetak visual, audio, dan audio visual. Salah satu media pembelajaran yang khususnya dirancang untuk keperluan pembelajaran peserta didik kelas V SDN Pondok Kelapa 05 Pagi adalah media audio visual berupa *power point* interaktif berbasis *active learning*. Media pembelajaran ini bermodelkan *power point* interaktif yang memuat pada pembelajaran IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Tenaga pendidik dapat menggunakan media pembelajaran *Power Point* Interaktif berbasis *Active Learning* yang nantinya materi tersebut akan disampaikan menggunakan teks singkat yang mudah dipahami, animasi dan video yang berkaitan dengan materi tersebut. Pengembangan media ini dibuat berbeda dengan media pembelajaran yang sebelum sudah pernah ada di penelitian terdahulu, perbedaan ini terletak pada video animasi, video percakapan tokoh pahlawan, kuis dan permainan yang bertujuan memberikan gambaran sederhana media pembelajaran bagi peserta

⁵ Azhar Arsyad, 2011, *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, h. 4

didik. Perbedaan ini diharapkan menjadi sebuah pengembangan media pembelajaran yang akan membantu peserta didik untuk Lebih aktif pada proses pembelajaran. Selain itu, *Slide* atau halaman pada *Power Point* dirancang khusus dengan dilengkapi tombol – tombol yang akan melibatkan pengguna dalam pengoprasian *power point*. Peserta didik dapat melihat menu apa saja untuk proses selanjutnya dan menerima respon dari soal – soal yang dikerjakan, agar dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para peserta didik dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran lebih baik, metode mengajar akan lebih bervariasi, dan peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian materi di sekolah melainkan bisa juga di pelajari ulang di rumah materi dan soal sesuai kehendaknya apabila merasa belum paham dengan tetap merasa senang dalam proses belajar sendiri.

Berdasarkan uraian diatas, media pembelajaran *power point* interaktif untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam memahami materi. Media pembelajaran ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar agar peserta didik tidak akan merasa bosan, peserta didik bisa ikut aktif dalam pembelajaran dan peserta didik bisa mengulang kembali materi tersebut.

Penelitian ini diperlukan karena dapat meningkatkan kreativitas guru dalam penyampaian dan penyajian materi pembelajaran, selain itu media

pembelajaran menggunakan *power point* interaktif diharapkan juga dapat memotivasi dan meningkatkan minat belajar peserta didik untuk lebih aktif pada saat proses pembelajaran. Kebutuhan akan adanya inovasi dalam pembuatan materi dengan penyajian dalam bentuk tersebut juga menarik untuk dilaksanakan agar adanya keberagaman cara penyajian materi pembelajaran. Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka peneliti berusaha untuk melakukan pengembangan bahan ajar dalam penelitian "*Research and Development* (RnD) yang berjudul: "Pengembangan Media *Power Point* Interaktif Berbasis *Active Learning* Pada Muatan Pembelajaran IPS Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia kelas V Sekolah Dasar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah tersebut, maka masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang menarik dan kurang bervariasi bagi peserta didik.
2. Guru hanya menggunakan media video *youtube* dan *power point* biasa yang banyak berisi tulisan dan gambar – gambar yang seadanya.
3. Peserta didik kurang aktif dan mudah jenuh selama proses pembelajaran.
4. Mata pelajaran IPS merupakan mata pelajaran yang cenderung membuat siswa menjadi jenuh jika kurangnya media pembelajaran yang menarik.

C. Fokus Masalah

Melihat banyaknya permasalahan yang telah diuraikan pada identifikasi masalah serta keterbatasan yang dimiliki peneliti, maka peneliti hanya memfokuskan penelitian pada pengembangan media *Power Point* Interaktif tema tujuh Subtema dua “Peristiwa Kebangsaan Seputar Proklamasi Kemerdekaan” dalam pembelajaran IPS kelas V sekolah dasar.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan fokus masalah yang telah diuraikan, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana pengembangan media *Power Point* Interaktif berbasis *Active Learning* pada muatan pembelajaran IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia?”

E. Ruang Lingkup Pengembangan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa *Power Point* Interaktif berbasis *Active Learning*. Adapun ruang lingkup yang dimaksud pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan Bahan Ajar IPS

Hasil pengembangan ini berupa media pembelajaran dalam bentuk *Power Point* Interaktif berbasis *Active Learning* pada muatan pembelajaran IPS materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia.

2. Jenjang Pendidikan

Penelitian ini memilih jenjang Sekolah Dasar, sebagai kewajiban mahasiswa PGSD untuk meneliti di Sekolah Dasar. Adapun kelas yang dipilih adalah kelas V Sekolah Dasar.

3. Mata Pelajaran

Media ini difokuskan terhadap mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, khususnya di kelas V Sekolah Dasar.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian ini dapat dilihat dari dua sudut pandang, yaitu

1. Manfaat Secara Teoritis

Penelitian ini menghasilkan media pengembangan berupa *Power Point* Interaktif berbasis *Active Learning*. Media pengembangan *Power Point* Interaktif ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi dunia Pendidikan khususnya dalam pembelajaran IPS Sekolah Dasar, yakni untuk mengenalkan peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia

2. Manfaat Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai referensi Ketika melaksanakan pembelajaran IPS. *Power Point* Interaktif ini juga diharapkan dapat menginspirasi guru lain untuk dapat berinovasi mengembangkan sesuatu untuk peserta didiknya.

b. Bagi Siswa

Media pembelajaran *Power Point* Interaktif ini diharapkan dapat digunakan siswa sebagai bahan materi ketika belajar Ilmu Pengetahuan Sosial dan membantu siswa untuk mempermudah memahami dan menguasai materi.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil media pembelajaran ini diharapkan dapat menambah koleksi media pembelajaran yang ada di sekolah. Produk hasil pengembangan media pembelajaran *Power Point* Interaktif ini sebagai rujukan bagi sekolah dalam pengembangan media pembelajaran lainnya.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil pengembangan media pembelajaran berupa *Power Point* Interaktif dalam muatan pembelajaran IPS pada materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia diharapkan dapat menjadi inspirasi dan referensi bagi peneliti selanjutnya sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang inovatif.