

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah suatu usaha dasar yang dilakukan dengan memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Melalui pendidikan manusia dapat menentukan arah kehidupannya. Pendidikan menjadi peranan penting dalam menentukan generasi penerus bangsa. Suatu bangsa ditentukan oleh kemajuan sumber daya manusia, semakin maju sumber daya manusia maka kualitas bangsa tersebut tidak akan diragukan. Kunci dari kemajuan suatu bangsa tergantung pada kualitas pendidikannya. Dengan adanya pendidikan seseorang akan mendapatkan pengetahuan dan keahlian dalam keberlangsungan hidupnya. Pentingnya pendidikan bagi setiap individu maka perlu dilaksanakan dengan sebaik baiknya agar hasil yang didapat terserap maksimal.

Kualitas pendidikan merupakan input penting dari prestasi sekolah. Kualitas pendidikan dapat dilihat dari komponen penunjang pelaksanaannya. Salah satu komponen penting dalam menentukan kualitas pendidikan menurut UNICEF adalah dari pendidik yang sudah kompeten<sup>1</sup>. Era masa kini pendidik dilatih untuk memiliki *skill* dalam memahami pendidikan sesuai perkembangan zaman. Salah satunya kemampuan pendidik melibatkan teknologi untuk mengembangkan pembelajaran pada abad 21. Konten pembelajaran yang ada pada abad 21 meliputi empat aspek yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving, Creativity and Innovation*<sup>2</sup>. Tentunya pendidik bukan hanya sebagai sumber untuk mengetahui segala hal tetapi pendidik yang kompeten memiliki keahlian untuk berkolaborasi dengan peserta didik dalam menggali pengetahuan menggunakan kecanggihan teknologi. Penggunaan teknologi pada kegiatan pembelajaran abad 21 dapat

---

<sup>1</sup> Ali Mustadi, *Landasan Pendidikan Sekolah Dasar* (Yogyakarta: UNY Press, 2018). Hlm 1.

<sup>2</sup> Rayinda Dwi Prayogi et al., "Kecakapan Abad 21 : Kompetensi Digital Pendidik Masa Depan," *Jurnal Manajemen Pendidikan* 14, no. 2 (2019): hlm 144–51.

diterapkan, karena sebagian besar fasilitas di sekolah mendukung adanya pembelajaran diiringi dengan alat berbasis teknologi<sup>3</sup>. Pendidik dituntut untuk memanfaatkan teknologi yang sudah difasilitasi oleh sekolah. Dengan begitu, pendidik mampu memiliki keterampilan baru agar dapat mengikuti perubahan dan kemajuan perkembangan zaman sesuai kehidupan sehari-hari<sup>4</sup>. Apabila pendidik memiliki kemampuan menguasai teknologi sesuai dengan perkembangan zaman maka tugas pendidik sebagai fasilitator siswa akan terpenuhi.

Dewasa ini, harapan pendidikan di abad 21 sayangnya belum terlaksana dengan baik. Sebagian besar pendidik menggunakan cara konvensional dalam melaksanakan pembelajaran akibatnya peserta didik jenuh, kurang berkembangnya pengetahuan yang luas seperti berfikir tingkat tinggi, dan tidak memanfaatkan kecanggihan teknologi dalam membuat media<sup>5</sup>. Realita di lapangan masih banyak pendidik yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, kreativitas dalam membuat pembelajaran yang interaktif belum berjalan dengan baik yang hasilnya membuat siswa bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Sikap antusiasme dan keaktifan siswa pun berkurang karena tidak memiliki minat belajar saat proses pembelajaran. Padahal dengan memanfaatkan media berbasis teknologi dapat memunculkan pembelajaran *meaningfull* melalui fitur fitur, *effect*, dan animasi pada media yang dikembangkan. Proses pembelajaran tentunya lebih efektif menggunakan media pembelajaran yang paling terbaru mengikuti perkembangan zaman dan dapat menarik semangat antusiasme siswa.<sup>6</sup> Kurangnya penggunaan media secara efektif terhadap salah satu

---

<sup>3</sup> Januari Dwi Puspitarini, Muhammad Akhyar, dan Djono, "Developing Powtoon-Based Video Learning Media for Five Grade Students of Elementary School," *Advances in Social Science, Education and Humanities Research* 165, no. Iccsr (2018): hlm 173–177.

<sup>4</sup> Fatih Mehmet Ciğerci, "Primary School Teacher Candidates and 21st Century Skills," *International Journal of Progressive Education* 16, no. 2 (2020): hlm 0–2.

<sup>5</sup> Lalu Sumardi, Arif Rohman, dan Dwi Wahyudiati, "Does the Teaching and Learning Process in Primary Schools Correspond to the Characteristics of the 21st Century Learning?," *International Journal of Instruction* 13, no. 3 (2020): hlm 357–370.

<sup>6</sup> Elly Anjarsari, Donny Dwi Farisdianto, And Abdul Wahid Asadullah, "Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar," *JMPM: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika* 5, no. 2 (2020): hlm 40–50.

mata pelajaran yaitu PPKn. Padahal muatan pelajaran PPKn sangat penting bagi siswa karena pelajaran yang di muat bukan hanya materi tetapi membekali peserta didik dengan penanaman karakter sejak dini.

Materi PPKn berisikan tentang pengamalan karakter berdasarkan nilai-nilai Pancasila dan UUD 1945 agar menjadi warga negara yang taat akan aturan dan menjunjung tinggi moral<sup>7</sup>. Maka dari itu, siswa tidak bisa mendapatkan materi hanya melalui penjelasan dan tugas-tugas saja tetapi butuh media yang dapat memotivasi siswa supaya menanamkan karakter peserta didik. Penanaman karakter sangat penting bagi tiap individu karena berpengaruh pada kehidupan peserta didik nantinya ketika terjun pada kehidupan sosial<sup>8</sup>. Oleh karena itu, perlu adanya media interaktif yang dapat mengemas dengan baik khususnya mata pelajaran PPKn sehingga peserta didik bisa mengimplementasikannya di kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pra-penelitian yang dilakukan di SDN Tanjung Barat 07 Pagi terhadap guru kelas dan peserta didik kelas III Sekolah Dasar, diperoleh hasil bahwa muatan pelajaran PPKn tidak terlalu sulit untuk diajarkan kepada peserta didik karena materinya berkaca pada kehidupan sehari-hari. Hasil belajar peserta didik pada muatan pelajaran PPKn sudah melampaui standar tetapi ada beberapa siswa yang masih dibawah standar dan perlu melakukan remedial. Dalam pelaksanaannya materi PPKn yang terkadang sulit dipahami oleh peserta didik yaitu berkaitan dengan materi hak dan kewajiban karena beberapa siswa kesulitan membedakan contoh kegiatan antara hak dan kewajiban. Peneliti mengamati dari suasana belajar yaitu beberapa peserta didik ada yang memiliki sifat rasa ingin tahu yang tinggi. Rasa ingin tahu yang dimiliki peserta didik akan terasah dengan baik jika didampingi oleh rasa aktif dan tertarik untuk belajar.

---

<sup>7</sup> Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI: Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0* (Jakarta: Kencana, 2020). Hlm 3-4.

<sup>8</sup> An-nisa Nur Sholihah Septiani et al., "Development of Interactive Multimedia Learning Courseware to Strengthen Students' Character," *European Journal of Educational Research* 9, no. 3 (2020): hlm 1267–1279, <https://doi.org/10.12973/eu-jer.9.3.1267>.

Selain itu, fasilitas yang ada di SDN Tanjung Barat 07 sangat memadai untuk kebutuhan penggunaan media berbasis elektronik. Setiap kelas sudah disediakan infokus/proyektor, komputer, dan fasilitas internet dengan sekolah dikelilingi WiFi yang memadai tetapi belum dimanfaatkan dengan optimal. Keterbatasan penggunaan media pada pembelajaran terutama berbasis teknologi oleh kemampuan pendidik belum maksimal. Selama ini, guru masih menggunakan media *powerpoint* dengan berisikan teks salinan dari buku tema sehingga peserta didik merasa jenuh. Materi hak dan kewajiban yang ada di buku siswa berisikan hafalan dan kurang memotivasi peserta didik. Guru menyampaikan bahwa media interaktif yang berisikan video, audio, kuiz dan teks dapat membantu siswa dalam memahami materi PPKn secara jelas. Sesuai pada karakteristik perkembangan peserta didik kelas III SD termasuk kedalam tahapan operasional konkret, bahwa siswa sudah memahami sesuatu dengan logis tentang sesuatu yang ada disekitarnya. Maka dari itu, peserta didik membutuhkan media seperti berisikan animasi, gambar dan juga dilengkapi dengan video dan games sebagai penyalur informasi yang konkret. Dengan begitu, pada kegiatan belajar mengajar dibutuhkan media sebagai wadah untuk menarik peserta didik dalam menciptakan pembelajaran yang aktif dan interaktif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Andini, Helminsyah, dan Zaki Al Fuad pada pembelajaran PPKn Materi Hak dan Kewajiban Dirumah, Disekolah dan Dimasyarakat kelas III SD ditemukan bahwa hasil penilaian peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran masih rendah dan dibawah rata rata dikarenakan peserta didik tidak minat dan bosan mengikuti pembelajaran PPKn sehingga peserta didik tidak memahami apa yang didapat saat pembelajaran<sup>9</sup>. Dari penelitian tersebut maka pembelajaran PPKn tidak boleh disepelekan bagi guru dan peserta didik karena akibatnya materi tidak tersampaikan dengan baik. Padahal PPKn perlu dibekali sejak dini untuk memupuk karakter

---

<sup>9</sup> Andini, Helminsyah, and Zaki Al Fuad, "Pengembangan Media Video Animasi Pada Materi Hak Dan Kewajiban Dirumah, Disekolah Dan Dimasyarakat Siswa Kelas Iii Sdn Kuta Pasie Aceh Besar," *Jurnal Ilmiah Mahasiswa* 2, no. 1 (2021). hlm 3-4.

peserta didik dalam mengikuti perkembangan zaman. Maka materi PPKn perlu dikemas menarik untuk meningkatkan motivasi peserta didik melalui media yang berbasis audio, visual, audio visual atau media interaktif. Seperti pada penelitian tersebut mengembangkan kreatifitas dan inovasinya untuk menghasilkan media berbentuk video animasi yang layak untuk dijadikan alat pendamping pembelajaran muatan pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban.

Media Interaktif adalah pilihan yang efisien bagi pendidik untuk menyampaikan pesan materi kepada peserta didik karena media interaktif bisa dilakukan secara daring<sup>10</sup>. Perpaduan antara elemen elemen yang ada pada media interaktif dapat meningkatkan kelas yang aktif dan komunikasi yang baik antara guru dengan peserta didik. Pada media interaktif guru dapat mengembangkan media yang didalamnya terdapat animasi, menambahkan audio, grafik, menggabungkan link dan menciptakan tools sehingga adanya interaksi pada saat mengkomunikasikan media<sup>11</sup>. Salah satu media interaktif yang mudah digunakan adalah *Google Slide*. Media *Google Slide* dapat melakukan presentasi dan tanya jawab secara daring, sesuai kebutuhan yang sedang terjadi dimasa pandemi seperti sekarang ini<sup>12</sup>. Dengan menggunakan *Google Slide* kegiatan pembelajaran dapat dilakukan secara bervariasi dengan menarik perhatian peserta didik melalui fitur fitur yang ada didalamnya. Peneliti mengembangkan media *Google Slide* dengan fitur *add on pear deck* yang mana media akan lebih interaktif dan dapat melihat renspons peserta didik secara langsung melalui sesi *live*.

Penggunaan media *Google Slide* nantinya akan dibagikan peserta didik menggunakan link website sehingga memudahkan siswa untuk tidak mendownload aplikasi dan sejenisnya. Media *Google Slide* sangat sesuai

---

<sup>10</sup> Julsyam Fitra dan Hasan Maksum, "Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK," *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 1 (2021): 1–13.

<sup>11</sup> Norma Dewi Shalikhah, Ardhin Primadewi, and Muis Sad Iman, "Media Pembelajaran Interaktif Lectora Inspire Sebagai Inovasi Pembelajaran," *Warta Lpm* 20, no. 1 (2017): hlm 9–16.

<sup>12</sup> Fitrah Al Anshori, "Pengaruh Penggunaan Aplikasi Google Slide Terhadap Minat Bertanya Mahasiswa Pendidikan Biologi," *Jurnal Pendidikan Biologi* 3, no. 2 (2018): hlm 1–7.

dengan kebutuhan peserta didik pada masa kini karna efisien berbasis *mobile learning*, terdapat banyak fitur interaktif, mudah digunakan dan materinya dapat diulas kembali oleh siswa bukan hanya pada saat pembelajaran berlangsung.

Salah satu penelitian terdahulu yang mengembangkan media *Google Slide* sebagai solusi dari masalah yang diambil mendapatkan hasil yang positif. Penelitian yang dilakukan oleh Syifa Jamilah Purnama dengan tema Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Slide* Pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar mendapatkan kategori sangat layak dan meningkatkan pemahaman siswa pada materi yang diangkat.<sup>13</sup> Siswa termotivasi dengan pembelajaran yang menyertai media interaktif berbasis *Google Slide*. Respon peserta didik terhadap media pembelajaran antara sebelum dan sesudah menggunakan media *Google Slide* meningkat signifikan, hal tersebut terlihat pada hasil belajar peserta didik. Berdasarkan penelitian tersebut peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran *Google Slide* dengan tambahan fitur *Pear Deck* yang memudahkan guru dan peserta didik untuk melakukan pembelajaran secara *live* terkhusus pada muatan pembelajaran PPKn pada cakupan materi kompetensi dasar 3.2 yaitu tentang materi Hak dan Kewajiban.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Media *Google Slide Add On Pear Deck* Berbasis Website Pada Pembelajaran PPKn Kelas III Sekolah Dasar".

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka identifikasi masalah disimpulkan sebagai berikut :

1. Kurangnya pengembangan media berbasis teknologi
2. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan membuat siswa jenuh dalam mengikuti pembelajaran.

---

<sup>13</sup> Syifa Jamilah Purnama And Puri Pramudiani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Google Slide* Pada Materi Pecahan Sederhana Di Sekolah Dasar," *Jurnal BASICEDU* 5, No. 4 (2021): hlm 2440–2448.

3. Keterbatasan penggunaan media oleh kemampuan guru
4. Fasilitas sekolah yang belum optimal dimanfaatkan

### **C. Pembatasan Masalah**

Penelitian ini menghasilkan Media *Google Slide Add On Pear Deck*. Adapun pembatasan ruang lingkup masalah yang dimaksud pada penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran untuk muatan pelajaran PPKn jenjang kelas III Sekolah Dasar berupa media *Google Slide Add On Pear Deck* di materi Hak dan Kewajiban.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan fokus masalah yang telah disebutkan, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana pengembangan media *google slide add on pear deck* berbasis website pada materi hak dan kewajiban kelas III SD?
2. Bagaimana kelayakan media *google slide add on pear deck* berbasis website yang digunakan pada muatan pelajaran PPKn materi hak dan kewajiban?

### **E. Kegunaan Hasil Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih terhadap pengembangan media terutama dalam pembelajaran PPKn kelas III SD. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan menjadi bahan pendukung teori kajian ilmu yang berkaitan dengan pengembangan media PPKn pada materi Hak dan Kewajiban.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru

Melalui pengembangan media *Google Slide* ini dapat dijadikan referensi guru untuk mendukung proses pembelajaran. Media ini diharapkan dapat memberikan inovasi baru untuk guru yang ingin menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif dan efektif.

b. Bagi Peserta Didik

Melalui pengembangan media *Google Slide* ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi dan termotivasi untuk antusias dalam mengikuti pembelajaran karena dalam media siswa dapat mengeksplorasi pengetahuan yang dimiliki.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Melalui pengembangan media *Google Slide* ini diharapkan peneliti dapat memiliki inspirasi baru dalam mengembangkan media interaktif sehingga media ini dapat lebih berkembang dengan kreatif.

