

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan mempunyai peran penting bagi semua orang di dunia Pendidikan merupakan kunci penentu maju atau tidaknya suatu negara. Di Indonesia fungsi pendidikan dijelaskan dalam UU No 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah:

“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

Dilihat dari fungsi yang tercantum dalam undang-undang tersebut tentunya dapat diketahui bahwa pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi bangsa Indonesia, tidak hanya memberikan kecerdasan, tetapi juga mengembangkan potensi anak bangsa. Oleh karena itu, khususnya di Indonesia, banyak sekali pengetahuan yang dipelajari dari taman kanak-kanak hingga universitas. Salah satu ilmu yang dipelajari ialah Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan.

Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) adalah mata pelajaran yang digunakan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku dalam kehidupan sehari-hari peserta didik, baik sebagai individu maupun sebagai anggota masyarakat, dan makhluk ciptaan Tuhan Yang Maha

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 BAB II Tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Depdiknas, 2003), hlm.4

Esa.¹ Pembelajaran PPKn merupakan upaya menjadikan peserta didik menjadi individu yang berkarakter, berilmu, mandiri, cerdas dan cakap guna mencapai perilaku terpuji yang sesuai dengan nilai-nilai yang terkandung dalam Pancasila dan UUD 1945. PPKn merupakan pondasi bagi peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik.

Peran penting PPKn sangat terlihat dari definisi yang telah disebutkan. Nilai dan norma yang harus dijalankan di kemudian hari oleh siswa dalam rangka hidup berbangsa dan bernegara harus dikenali dan dipahami sejak dini. Untuk mencapai siswa yang diharapkan, pembelajaran PPKn harus menjadi mata pelajaran yang mudah dipahami dan menarik, sehingga dengan guru sebagai pembimbing dan pendamping siswa dapat memotivasi belajarnya dan dapat mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di sekolah dalam kehidupannya.

Pentingnya peranan PPKn dalam kehidupan tidak didukung dengan fakta yang terjadi di lapangan. Di tengah tuntutan dalam menyesuaikan kehidupan yang tidak terlepas dari dunia teknologi, pemanfaatan yang dilakukan pendidik dalam mengemas muatan pembelajaran PPKn agar lebih interaktif dan mudah dipahami belum dioptimalkan. Guru harus memiliki kualifikasi pendidikan profesi yang memadai, memiliki kompetensi keilmuan sesuai dengan bidang yang ditekuninya, mampu berkomunikasi baik dengan peserta didiknya, mempunyai jiwa kreatif dan produktif, mempunyai etos kerja dan komitmen tinggi terhadap profesinya.² Guru diharapkan selalu berpikir dan melakukan tindakan inovatif. Tanpa kreativitas yang memadai, guru akan kesulitan dalam menjalankan tugasnya.

Kemampuan berinovasi merupakan aspek penting yang harus dimiliki guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendorong siswa

¹ M. Daryono, *Pengantar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), hlm. 261

² Fitri Oviyanti, Tantangan Pengembangan Pendidikan Guru di Era Global, *Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 07 Nomor 02, hlm. 273, 2013

untuk berinovasi. Kemajuan dan perkembangan pendidikan menuntut guru memiliki tingkat kreativitas yang tinggi. Guru yang kreatif memiliki kemampuan yang beranekaragam caranya dalam menyampaikan pengetahuan kepada siswa, sehingga siswa dapat menikmati pengetahuan yang diajarkan kepadanya dan memungkinkan peserta didik untuk berpikir.

Memahami generasi muda zaman ini yaitu generasi Z yang memiliki penetrasi tinggi terhadap teknologi mulai dianggap sebagai generasi yang terlalu lekat dengan *Gadget*.³ Hal itulah yang membuat generasi ini memiliki karakter menyukai dan mempunyai atensi terhadap perkembangan teknologi, melakukan segalanya secara mandiri (*do it yourself*), dan selalu berada di garis depan dalam persaingan. Sejalan dengan teori Generasi Z, guru harus mampu menggunakan teknologi dengan baik dan kreatif, serta mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran, sehingga siswa merasa senang dan dapat menerima informasi yang diberikan oleh guru dengan baik.

Secara ideal uraian di atas jika dikaitkan dengan kondisi di lapangan, masih ada sekolah yang belum memaksimalkan pembelajaran PPKn. Kurangnya motivasi belajar ditemukan di kelas V SDS Kartika VIII-7. Media yang digunakan belum menggunakan media interaktif yang dapat membuat siswa aktif. Penggunaan media pembelajaran di Sekolah Dasar tersebut masih relatif sederhana, hanya mengandalkan gambar pada buku guru dan siswa. Kurangnya keragaman penggunaan media dalam pembelajaran membuat siswa kurang termotivasi untuk belajar.

Selain itu, dalam proses pembelajaran, ditemukan juga bahwa guru masih belum mengadopsi media pembelajaran yang dapat menumbuhkan sikap siswa, terutama sikap bertanggung jawab dalam kehidupan bermasyarakat. Hal ini sangat erat juga kaitannya dengan tema Benda-Benda di Sekitar Kita. Dengan kata lain, keterlibatan media yang

³ Ranny Rastati, Media Literasi Bagi Digital Natives: Perspektif Generasi Z Di Jakarta, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol. 06, No. 01, Juni, 2018, hlm. 63.

efektif dan interaktif dalam proses pembelajaran belum dilakukan dengan baik.

Menanggapi kondisi tersebut dapat dipahami bahwa hal ini dikarenakan tidak adanya variasi media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran PPKn, yang disebabkan oleh keterbatasan media pembelajaran. Sementara itu, siswa kelas V masih dalam tahap bermain sambil belajar, terlibat langsung dalam pembelajaran, serta tertarik dengan gambar dan warna. Siswa kelas V juga mengasosiasikan nilai dengan keberhasilan yang menjadikan siswa terdorong untuk melakukan sesuatu.

Menurut Piaget, anak dengan kisaran umur 7-11 tahun termasuk kedalam fase operasional konkret, yaitu mampu menyelesaikan masalah-masalah konkret.⁴ Menurut kelompok usia ini, anak usia sekolah dasar memasuki tahap operasional konkret. Pada masa ini, anak-anak masih belum bisa menyelesaikan masalah abstrak, dan sulit untuk mengubah informasi abstrak yang didapatkan menjadi konsep.

Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan perbaikan dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa. Salah satunya adalah media interaktif *powerpoint* menggunakan *Ispring*. Media interaktif *powerpoint* menggunakan *Ispring* ini digunakan dalam pembelajaran PPKn di kelas V SD tema Benda-Benda di Sekitar Kita karena selama ini guru hanya menggunakan teks tentang materi PPKn pada buku siswa. Media pembelajaran hanya berupa media gambar yang ada pada buku kurang diminati sehingga siswa kurang antusias membaca atau mempelajari PPKn. Selain itu, media interaktif *powerpoint* menggunakan *ispring* belum digunakan di SDS Kartika VIII-7. Harapannya media interaktif *powerpoint* menggunakan *ispring* ini dapat menjadi media pembelajaran yang menarik, dan dapat membuat pembelajaran PPKn lebih bermakna.

⁴ Penney Upton, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Erlangga, 2012), hlm. 24.

PowerPoint adalah salah satu aplikasi atau perangkat lunak yang diciptakan khusus untuk menangani perancangan presentasi grafis dengan mudah dan cepat.⁵ *PowerPoint* dipilih sebagai media pembelajaran karena sifatnya yang sederhana, akses yang mudah, sehingga siapapun dapat mengoperasikan sekaligus mempresentasikan sesuai dengan kebutuhannya. Dengan *ISpring Suite 8*, *powerpoint* dapat dikembangkan untuk dibuat sebagai media interaktif yang menyediakan fitur-fitur canggih dan menarik di dalamnya. *Ispring Suite 8* adalah salah satu *tool* untuk mengubah file presentasi yang kompatibel dengan *PowerPoint* ke dalam format *Flash*.

Penggunaan media interaktif *power point* menggunakan *ispring* sudah pernah dilakukan dalam menyajikan materi pembelajaran yang menarik. Materi yang dimuat dalam media ini tidak kalah menarik dibandingkan dengan media lainnya. Hal tersebut terbukti dari beberapa kajian penelitian mengenai penggunaan dan manfaat media interaktif *power point* menggunakan *ispring*. *Pertama*, sebuah tesis yang disusun oleh Nia Apriani pada tahun 2018, penggunaan media interaktif *power point* dapat membuat peserta didik memahami materi pelajaran.⁶ *Kedua*, Muchammad Fauyan pada tahun 2018 yang diterbitkan dalam jurnal Pendidikan Guru MI, pada penelitiannya menyimpulkan bahwa media interaktif menggunakan *ispring* dinyatakan sangat layak berdasarkan penilaian para ahli.⁷ Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Irwanto dan Tika Nurmalatika yang diterbitkan dalam jurnal Edu Komputika, dicatatkan bahwa peningkatan motivasi belajar pada siswa yang pembelajarannya menggunakan program *Powerpoint Ispring* termasuk dalam kategori sedang dan tinggi. Sedangkan peningkatan motivasi belajar pada siswa

⁵ Ega Rima Wati, *Ragam Media Pembelajaran*, (Yogyakarta: Kata Pena, 2016), hlm. 6.

⁶ Nia Apriani, *Pengembangan Multimedia Interaktif Powerpoint Dalam Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Pada Pokok Bahasan Statistika*, Tesis Universitas Lampung, 2018, hlm. vii.

⁷ Muchamad Fauyan, *Developing Interactive Multimedia Through Ispring on Indonesian Learning with the Insight Islamic Values in Madrasah Ibtidaiyah*, *Jurnal Pendidikan Guru MI*, Vol. 6, No. 02, 2018, hlm.177.

yang pembelajarannya tidak menggunakan program *Powerpoint Ispring* tergolong kategori rendah dan sedang.⁸

Dalam penelitian ini, kebaruan dan keunggulan media interaktif dalam memotivasi belajar siswa adalah lebih menarik dan inovatif. Kebaruan media yang peneliti kembangkan berupa pengintegrasian data pada media yang bisa dikirimkan kepada *e-mail* pemilik atau guru. Hal ini sangat bermanfaat pada kemudahan guru mengetahui hasil dari apa yang telah dikerjakan oleh siswa tanpa harus mendokumentasikan atau mencatat manual dan perorangan. Sebelumnya beberapa penelitian telah dilakukan, dan penelitian tersebut menjadi dasar dalam pengembangan produk media interaktif untuk memotivasi siswa. *Pertama*, oleh Lia Pradilasari, Abdul Gani, dan Ibnu Khaldun yang berjudul "*Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa SMA*" pada tahun 2019. *Kedua*, dilakukan oleh Wahyullah Alannasir yang berjudul "*Pengaruh Penggunaan Media Animasi Dalam Pembelajaran IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri Mannuruki*" pada tahun 2016. Kedua penelitian tersebut memiliki kesamaan pada penelitian pengembangan ini, yaitu produk memuat media interaktif audio visual berupa penggunaan video dan gambar serta terdapat animasi di dalamnya. Namun perbedaannya pada produk pengembangan yang akan peneliti lakukan adalah peneliti mencoba untuk mengkombinasikan audio, visual, animasi, dan tambahan kuis dalam satu media interaktif melalui penggunaan *software power point* menggunakan *ispring*.

Oleh karena itu, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan produk berupa Media Interaktif *PowerPoint* menggunakan *Ispring* dalam pembelajaran PPKn Tema Benda-Benda di Sekitar Kita di Kelas V

⁸ Irwanto dan Tika Nurmalatika, Implementasi Program Powerpoint Ispring dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Gerak Lurus dan Motivasi Belajar Siswa di SMP Negeri 2 Tarongong Kidul Garut, *Edu Komputika Journal*, Vol. 6, No. 02, 2019, hh.38-48.

Sekolah Dasar. Media ini digunakan sebagai alat bantu belajar untuk menunjang kegiatan belajar mengajar khususnya pembelajaran muatan PPKn di sekolah dasar. Media juga disesuaikan dengan karakteristik peserta didik usia sekolah dasar dan perkembangan generasi Z agar guru dan siswa tidak hanya menggunakan buku teks sebagai sumber belajar, membantu siswa menjadi lebih termotivasi dan bersemangat, meningkatkan minat belajar, membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dan membawa kesan yang berbeda dalam pembelajaran, sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih bermakna.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah-masalah berikut:

1. Dalam proses pembelajaran, siswa kurang termotivasi dalam mengikutinya.
2. Pembelajaran PPKn belum menggunakan media interaktif untuk memotivasi belajar siswa.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini dibatasi pada hal sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa media interaktif *powerpoint* menggunakan *ispring* untuk memotivasi belajar dalam pembelajaran PPKn di kelas V Sekolah Dasar.
2. Media interaktif *powerpoint* menggunakan *ispring* yang dikembangkan dalam penelitian ini memuat pembelajaran PPKn tema Benda-Benda di Sekitar Kita.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah Pengembangan Media Interaktif *PowerPoint* menggunakan *Ispring* dalam Pembelajaran PPKn tema Benda-Benda di Sekitar Kita di kelas V dapat memotivasi siswa dalam belajar?
2. Bagaimana cara Pengembangan Media Interaktif *PowerPoint* menggunakan *Ispring* untuk memotivasi belajar dalam Pembelajaran PPKn di Kelas V Sekolah Dasar?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

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

1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan berguna dalam bidang pendidikan untuk mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan terutama pada pembelajaran PPKn.
- b. Penelitian ini menghasilkan suatu media pembelajaran berupa Media Interaktif *PowerPoint* menggunakan *Ispring* berbentuk flash untuk kelas V SD.

2. Secara Praktis

a. Bagi Guru

Hasil pengembangan ini dapat digunakan oleh guru sebagai media dalam pembelajaran PPKn yang lebih variatif sehingga peserta didik termotivasi dalam belajar serta dapat menguasai pembelajaran dengan baik. Media Interaktif *PowerPoint* menggunakan *Ispring* ini diharapkan dapat mempermudah Guru dalam mengkomunikasikan materi pembelajaran dan dapat memperjelas materi yang diaplikasikannya, serta dapat menginspirasi guru untuk berinovasi mengembangkan suatu media pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Produk ini diharapkan dapat digunakan oleh peserta didik agar mudah memahami materi pembelajaran PPKn, memotivasi belajar, membuat peserta didik antusias dalam mempelajari materi PPKn serta

dapat menguasai pembelajaran dengan baik sehingga dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki peserta didik melalui apa yang didapatkan dalam media interaktif *powerpoint* menggunakan *ispring* tersebut.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil pengembangan media ini dapat menjadi referensi sebagai salah satu media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas pembelajaran serta menambah koleksi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru-guru di sekolah dalam pembelajaran PPKn di kelas V SD.

d. 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.

