

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk menciptakan suasana pembelajaran yang aktif sehingga dapat mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik dengan optimal. Pendidikan diharapkan dapat berkembang dengan kondisi yang kondusif bagi perkembangan anak untuk mengembangkan potensi yang ada pada siswa seoptimal mungkin. Menurut Sunaengsih (2016:183) bahwa “kualitas pendidikan tergantung bagaimana pembelajaran yang dijalankan pada sebuah sistem itu sendiri. Begitupun dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh mutu guru dan implementasinya selama proses pembelajaran”.

Kualitas pendidikan tergantung pada bagaimana pembelajaran yang dijalankan pada sebuah sistem pendidikan itu sendiri. Begitupun dalam mewujudkan mutu pembelajaran akan sangat dipengaruhi oleh peran seorang guru dan bagaimana praktik pembelajarannya diimplementasikan, Pebriyeni (2018). Untuk melaksanakan pendidikan tersebut dengan seoptimal mungkin maka, peran media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk mengembangkan potensi yang ada pada siswa.

Dengan adanya media pembelajaran, menurut Arsyad (2019:3) bahwa “kata *media* berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima

pesan”. Maka media merupakan perantara untuk menyampaikan informasi kepada orang lain.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad 2019:4) “hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi. Fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang membantu guru agar materi ajar dapat dipahami oleh siswa”.

Menurut Adriantoni (2016:125) bahwa “pemilihan media pembelajaran yang sesuai berdasarkan kriterianya, yang paling utama adalah media harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran atau kompetensi yang ingin dicapai”. Menurut Arsyad (2019:15) “pemilihan metode mengajar dan media pembelajaran yang tepat adalah hal penting yang harus ada dalam suatu proses belajar mengajar. Peserta didik dapat belajar menggunakan berbagai media yang beragam”.

Media pembelajaran dapat digunakan dalam berbagai mata pelajaran, salah satunya dalam mata pelajaran PKn. Mata pelajaran ini sangat penting bagi siswa karena banyak mengandung tentang nilai kebangsaan dan nilai-nilai karakter. Menurut Winataputra (2019 : 123), bahwa “mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang memfokuskan pada pembentukan warga Negara yang memahami dan mampu melaksanakan hak-hak dan kewajibannya untuk menjadi warganegara Indonesia yang cerdas, terampil, dan berkarakter yang diamanatkan oleh pancasila dan UUD 1945”.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 11 dan 12 Oktober 2021 dimana peneliti mengikuti proses belajar mengajar selama dua hari. Proses pembelajaran umumnya sudah dilakukan dengan baik sesuai dengan kurikulum 2013. Namun, masih ada siswa yang kurang memahami pelajaran dan siswa sering tidak fokus saat belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV, yaitu ibu Efnidal S.Pd, bahwa siswa kurang memahami konsep saat guru menerangkan pelajaran, guru sudah menerapkan aturan dalam belajar yang di tuntut dalam kurikulum 2013. Akan tetapi, pembelajaran masih berpusat pada guru menggunakan metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif dalam belajar sehingga siswa sering tidak fokus saat belajar. Dan ketika diadakan ulangan harian, maka dapat dilihat dari hasil ulangan harian siswa yang rendah dan hanya ada beberapa orang siswa yang melebihi KBM. Guru sudah menggunakan media pembelajaran berupa gambar, benda-benda sekitar dan buku paket namun guru belum mencoba menerapkan media pembelajaran menggunakan *Microsoft power point interaktif*.

Dari permasalahan di atas dapat dilihat bahwa perlunya upaya untuk pengembangan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dalam belajar. Sehingga siswa tidak hanya melihat dan mendengarkan penjelasan guru saja, namun juga ikut aktif dalam belajar. Salah satu media yang tepat untuk mengaktifkan respon siswa dalam belajar adalah media pembelajaran Interaktif. Menurut Daryanto (dalam

Latifa 2020:3) media interaktif yaitu” suatu media yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna. Selain itu, masih banyak kelebihan menggunakan media interaktif salah satunya sistem pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif dan praktis untuk menambah motivasi belajar peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung”.

Sesuai dengan latar belakang masalah diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan mencoba menerapkan “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Microsoft Power Point Interaktif* Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku pada pembelajaran PKn kelas IV di SDN 02 Tanjung Bungo Kecamatan Suliki, Kabupaten Lima Puluh Kota, Provinsi Sumatera Barat.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah ditemukan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

- 1 Pembelajaran masih berpusat pada guru yang menggunakan metode ceramah. Sehingga membuat siswa kurang aktif dalam belajar.
- 2 Sebagian siswa kesulitan dalam memahami pelajaran karena tidak suka dengan pembelajaran yang bersifat hafalan.
- 3 Guru sudah berupaya memotifasi siswa untuk belajar, namun hasilnya tetap sama, siswa lebih suka lengah dan asik dengan kegiatan yang mereka lakukan, sehingga mereka tidak paham dengan pembelajaran yang diberikan guru.

- 4 Saat diadakan ulangan harian, dapat dilihat dari hasil ulangan siswa yang rendah dan hanya beberapa orang siswa yang melebihi KBM.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih terarah dan hasil penelitian tercapai, maka peneliti membatasi masalah pada pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point Interaktif* pada tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku untuk siswa kelas IV SD, pada subtema 1 “Keberagaman Suku Bangsa dan Agama di Negeriku” dengan KD 3.4 Mengidentifikasi berbagai bentuk keragaman suku bangsa, sosial, dan agama di Indonesia yang terikat persatuan dan kesatuan. yaitu sampai valid dan praktis yang di sebabkan oleh keterbatasan waktu, biaya dan kemampuan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran PKn dengan menggunakan *Microsoft Power Point Interaktif* pada tema 7 “Indahnya Keberagaman di Negeriku” untuk siswa kelas IV SD yang memenuhi kriteria valid ?
2. Bagaimana pengembangan media pembelajaran PKn dengan menggunakan *Microsoft Power Point Interaktif* pada tema 7 “Indahnya Keberagaman di Negeriku” untuk siswa kelas IV SD yang memenuhi kriteria praktis ?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah :

1. Untuk Menghasilkan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point Interaktif* tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku untuk siswa kelas IV SDN 02 Tanjung Bungo yang memenuhi kriteria valid.
2. Untuk Menghasilkan media pembelajaran menggunakan *Microsoft Power Point Interaktif* tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku untuk siswa kelas IV SDN 02 Tanjung Bungo yang memenuhi kriteria praktis.

F. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini semoga dapat menjadi bahan kajian untuk penelitian selanjutnya. Serta dapat menambah wawasan dan ilmu bagi pembaca khususnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa, membantu siswa dalam proses pemahaman konsep, menguatkan daya ingat, meningkatkan minat terhadap materi pembelajaran dan membantu siswa belajar mandiri.
- b. Bagi guru, membantu guru dalam menjelaskan materi pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dalam menggunakan media pembelajaran.

3. Manfaat akademik

Penelitian ini sebagai pengalaman baru bagi peneliti, karena dengan penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengetahuan tentang perangkat pembelajaran yang valid dan praktis dan upaya mengembangkan media pembelajaran Menggunakan *Microsoft Power Point Interaktif* tema 7 “Indahnya Keberagaman di Negeriku” pada pembelajaran PKn kelas IV ketika jadi guru nantinya. Selain itu juga sebagai salah satu syarat untuk peneliti memperoleh gelar sarjana pendidikan pada program studi pendidikan guru sekolah dasar.

G. Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat pembelajaran ini adalah:

1. Media pembelajaran Menggunakan *Microsoft Power Point Interaktif* pada mata pelajaran PKn kelas IV SDN 02 Tanjung Bungo, Tema 7 Indahnya Keberagaman di Negeriku sub tema 1 pembelajaran 3.
2. Media pembelajaran Menggunakan *Microsoft Power Point Interaktif* dapat dijalankan dalam perangkat computer/ laptop dengan menggunakan *Microsoft office 2010* terutama *Microsoft Power Point 2010*.
3. Media pembelajaran *Microsoft Power Point Interaktif* ini terdiri dari bagian menu yang akan digunakan yaitu :

- a. Menu home, berisi menu materi, menu KI (Kompetensi Inti), KD (Kompetensi Dasar), Dan Indikator, menu profil, menu game, dan menu latihan soal atau kuis.
- b. Menu materi berisikan tentang do`a, dan materi pelajaran.
- c. Menu KI, KD dan Indikator berisi tentang jabaran KD pembelajaran yang akan di capai.
- d. Menu biodata tentang biodata peneliti
- e. Menu game berisi tentang game yang menunjang materi
- f. Menu latihan atau kuis berisi tentang latihan soal-soal.